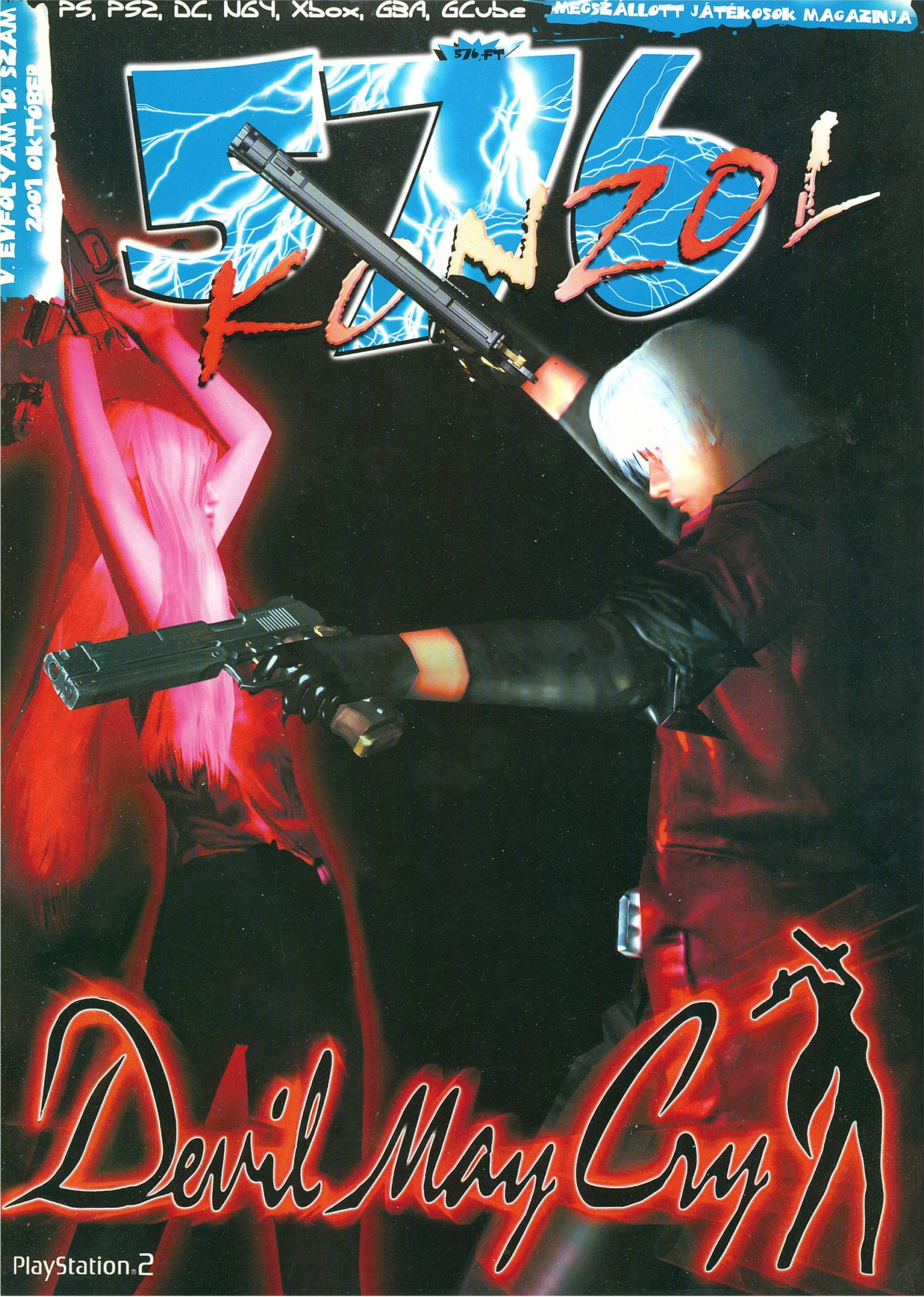

PS, PS2, DC, N64, Xbox, GBA, GCube
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
576 KONZOL
V. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
2001 OKTÓBER
Devil May Cry
PlayStation 2

TARTALOM









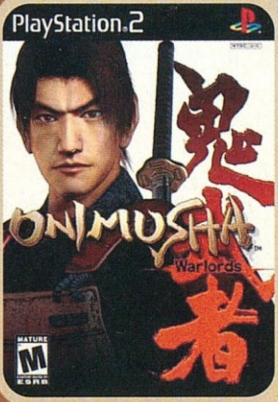
AKTuális 43

E havi mottónk nyugodtan lehetne "Sok jó program kis helyen is elfér!". Úgy tűnik a kiadók minden eddiginél elszántabb rohamot indítanak a karácsony közeledtével, és minden géptípusra – beleértve a "haldokló" PlayStationt is – egy kis jóindulattal minőségi kínálattal árasztanak el minket. Azt hiszem rekordot döntöttük: ennyi programot még egyetlen számunkba sem sikerült belezsúfolnunk.

Már az is kész csoda, hogy egyáltalán ezt a koktélt sikerült időre összehozni, ugyanis a tartalom még az utolsó nap is változott. Csipivel megírattam a Syphon Filter 3 végigjátszást egy exkluzív verzió alapján, erre kijött a két Activision képregény cucc, így hát inkább azokat raktam be. Na, erre kidobták Amerikában a Syphon 3-at, tehát végül az is aktuális lett volna. Ehh, hát minden nem sikerülhet patentul…

A konzolfronton a helyzet fokozódik! Piacon a GameCube, egyelőre csak Japánban, a siker nem eléggé zajos. Xbox sehol, késik, mint a hathúszas csabai gyors. PS és DC vegetálnak, két mankóval a hónuk alatt. A PS2 viszont tarol, és olyan játékok érkeznek rá szinte minden nap, melyekről idáig álmodni sem mertünk! Ma még a Devil May Cry a király – de már itt a Half Life és az ICO is, a könyörtelen trónkövetelők!

Martin



ONIMUSHA JÁTÉK

Az Ecobit Multimédia Kft. ajándékát, egy eredeti **Onimusha PS2** játékot nyerhetsz, ha helyesen válaszolsz a következő kérdésre:

Hogy hívják a játék negatív főszereplőjét?

Beküldési határidő: December 1
Cím: Comgame 576 Kft. 1389 Budapest Pf.: 132

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: Devil May Cry



APRÓSÁGOK

☞ Egyelőre nem nagyon van okuk félni a Sony vezetőinek, mert a Nintendo GameCube-ot japánban nem övezi nagy érdeklődés. Az első napokon csupán 300.000 darab talált gazdára, ami az anno PS2-t övező hisztériának a közelébe sem ér. Ez talán előrevetíti az USA és EU premiereket is, de persze még korai temetni – viszont intő jelként ott áll a Dreamcast sírköve!

☞ A Microsoftnál pedig az Xbox halad egyelőre rögös úton, ráadásul az Nvidia is elkezdett gyengélkedni. Ezért valószínűleg elég kevés konzol lesz a boltokban debütáláskor, és a MS a tervezett 10GB-os harddrive-ot is visszavette 8GB-ra. Mindenesetre a cég már kiküldte a "debug" modelleket az illetékeseknek. A TGS-en Bill bácsi doboza is furakodott rendesen és a hangzatos 2002.02.22. számmisztikai dátummal riogatták a japánokat. Hát nem tudom, de ha az anyaországi megjelenéssel is bajban vannak, akkor 50 konzolt visznek majd ki a szigetre? Marketing, marketing...

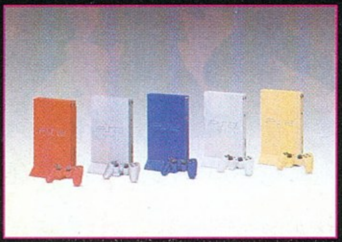
☞ Az Interact bejelentett egy hordozható színes LCD képernyőt GameCube-hoz. A nagyjából 13cm-s eszköz ára várhatóan 149 dolcsi lesz, sztereo hangszórókkal, fejhallgató csatlakozóval és kocsiba való adapterrel. Továbbá bármihez használható lesz, amit az audio – videó porton rá lehet majd kötni. Megjegyzem, arról viszont nem tudok, hogy a GC fel lenne-e készítve szivargyújtó adapterre!

☞ Na, még egy Microsoft hír, a redmondi cég nem csak a konzolpiacot szemelte ki magának, hanem készül a játéktermek meghódítására is. Ebben segítője a magát már kilóra is eladó Sega (bocs Sega fanok) AM2-es részlege. Egyelőre semmi pontosat nem tudni, de kíváncsi vagyok majd, hogy a gépeik leállnak-e hirtelen "A software licence lejárt!" üzenettel.

☞ A Sony 124 millió dolcsit pumpált a SquareSoft számlájára, mivel a céget kissé megviselte mozifilmjük csúfos bukása. Így a Sony 19%-os részesedést tudhat magának a Final Fantasy sorozatról híres Square-bol. A szoftvercég állítása szerint ez nem befolyásolja majd nagyon a játékaik kiadását más platformokra, de ők továbbra is a PS2-t tartják a legsikeresebb gépnek játékgyártás szempontjából.

☞ A Sony nem ül a babérjain, a felturbózótt gyártás mellett fejleszt is a gépen, például az új modellek 20%-kal kevesebbet fogyasztanak, valamint rebesgetnek egy komolyabb alaplap módosítást is a terjedő kalózkodás ellen. Ezen kívül növelik a gépben az újrahasznosítható elemek számát is, környezetbarát PS2 rulz.

☞ Elkelt a 20 milliomodik PS2 is, ennek örömére kiadnak egy limitált színes sorozatot – egyelőre csak japánban. Piros, szürke, kék, fehér és sárga a választék. Mondjuk szerintem míg rudiban a pöttyös, PS2-ben a fekete az igazi.



DREAMCAST - TOKYO GAME SHOW

Hm, én igazán feltúrtam mindent egy kis friss infóért, de leginkább azt olvastam, mi nem fog megjelenni DC-re, meg hogy nagy nagy meglepi lesz az utolsó gép eladásakor december környékén. A TGS-en azért még volt pár anyag, Guru Guru Onsen 2, Power Smash 2 (Tennis 2K2), Sakura Online és Sakura Taisen 4. Talán Martin talál nektek képeket is ezekhez, esetleg pár bíztató nyúzt... Lesz azért még NHL és NBA 2K2, Bomberman Online... Nem merek semmi konkrétumot leírni, mert ugye a Half Life is tuti befutónak volt kikiáltva, aztán hopp.

KABUKI WARRIORS (XBOX)

A TGS-en a japán közönség megkülönböztetett figyelemmel tüntette ki az X első komolyabb "keletiesen elvont" verekedős játékát, a KW-t. Megjelenés természetesen jövőre.





THE LOST (PLAYSTATION 2)

Horrorból nem lesz hiány a távolabbi jövőben sem, pontosabban a The Lost egy túlélő horror RPG lesz a System Shock 2 csapatától. Ez nem tudom mennyire garancia, és mostanában divat minden játékhoz ami túlmutat az egyszerűbb vagdalkozáson, rábiggyeszteni az RPG címkét. A különböző képességekkel megáldott játékosok interaktív környezetben mászkálva fedezhetik fel a pokol bugyrait, fegyverekkel, mágiával és bátorsággal megtelve. Lesz itt autóbaleset-ben meghalt leány, öngyilkos anyja, és mindenféle pokolbéli lény. Kötelezően sötétedés után játszandó.



TEKKEN ADVANCE (GBA)

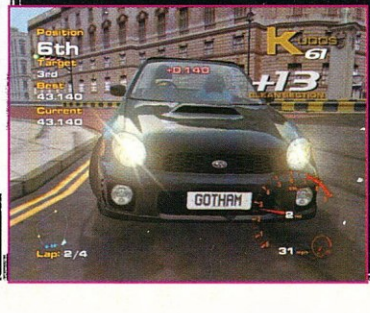
Hiszed vagy nem, de ez is jön – Tekken a GBA-ra! A grafika magáért beszél, a grafika pre-renderelt, animált sprite-okat használ, a kamera meg ugyanúgy zoomol, mint a nagytestvéreknél.





PROJECT GOTHAM RACING (XBOX)

Az egyik legnagyobb felhajtást ezen autóverseny körül csapja a rajongótábor. A játékban állítólag fotorealisztikus környezet, több mint 25 autó és 200+ városi pálya várja az érdeklődőket száznál is több versenykihívással és hat különböző játékmóddal. A versenyeken a stílusunk és ügyességünk alapján kapunk pontozást (vagyis úgy néz ki arcade racer lesz a drága). Többek között Ferrari, Porsche, BMW márkák száguldozhatnak például London, Tokyo, San Fransisco, vagy New York utcáin, és minden városban külön rádióállomás szolgáltat zenét. A képek szépek, de nyugodtan költse mindenki a karácsonyi pénzét PS2 anyagokra még az idén.



DOOM ADVANCE (GBA)

Még semmit sem tudunk róla, de néhány képet azért szereztük. Igen, jól látod - készül a legendás Doom GBA-ra! A képeken jól látszik, hogy többjátékos mód tuti lesz benne.





TIMESPLITTERS 2 (PLAYSTATION 2)

Könnyedebb téma a sok horror közt a Timesplitters második része. Az első kissé szerény TS után (tudom-tudom, a legelső stuffok között volt a gépen) a csapat nagyobb és jobb helyszíneket ígéret, bonyodalmas single és cooperative mode történetet, speciális effekteket és újrairt animációs rendszert. Kreatív kedvű gamerek örömmel látják viszont a térkép szerkesztési lehetőséget is gondolom, viszont a többjátékos üzemmódról egyelőre csak i-link szinten olvastam. Sebaj, végül is FPS-bol sosem lehet elég.





RESIDENT EVIL (GAMECUBE)



Furcsa ellentmondás, hogy a Nintendo végül is a kisebb korosztály kedvence, de a Capcom mégis ide tette át a PS-en elhíresült Resident Evil horror sorozatot, kezdve a legelső rész átírásával. Hogy mi ennek az oka azt ne firtassuk (szerintem az, hogy a RE a Playstationön már semmi újat nem tudott felmutatni és unalmas volt a gamereknek). Az tény, hogy a képeket elnézve a szülők nem ezt fogják megvenni csemetéiknek szülinapra. Véres és gusztustalan jelenetek, élőhalottak és egyéb szörnyszülöttek, rémüldözés és borzongás - csak GC tulajoknak, elképesztő grafikával, 2002-ben.



VIRTUA FIGHTER 4 (PLAYSTATION 2)

Akik esetleg szomorkodnának a DOA3 miatt, azoknak vigasztalásul ajánlom a VF4-et, igaz megjelenése csak jövőre várható. A game az ígéretek szerint behozza a játéktermet a szobánkba, természetesen továbbfejlesztett változatban (pl. jobb mesterséges intelligencia, tréning mód). Végül is szerintem a VF sorozat állt mindig is legközelebb a valósághű küzdelemhez, a Tekkenek pedig inkább a látványt és a szórakozást tekintették célnak, ezért megértem a DOA3 készítőit a meghátrálástól, két ilyen ellenféllel szemben alulmaradt volna PS2-n mindenképpen.



THE THING (PLAYSTATION 2)

Nem tudom, a fiatalabb generáció hogy van vele, de nekem a The Thing volt az első videofilmek egyike (még az alábeszélős videó hőskorban), amitől nem mertem a fal felé fordulva aludni, és szörnyet képzeltem az ágyam alá. Voltaképpen nem is tudom, miért váratott magára ily sokáig John Carpenter 1982-es remekművének videojáték feldolgozása? A game egy egyszemélyes survival horror képében ölt testet, számos segítővel persze (mérnökök, orvosok, katonák). Azok kedvéért akik nem látták a filmet vagy nem olvasták a könyvet elmondom, hogy a történet egy Amerikai tudományos expedíció antarktiszi bonyodalmai körül forog. A játék beltéri és kültéri elemeket egyaránt tartalmaz, így könnyen átélhetjük a bezártság, a sarkvidéki hideg és hosszú-hosszú éjszaka minden borzalmát. Véleményem szerint ha jó lesz az adaptáció, a "Dolog" nagyjából egyenértékűnek ígérkezik a Silent Hill 2-vel.





SOCOM: U.S. NAVY SEALS (PLAYSTATION 2)

A valóban erős online játékok egyik előfutára a SOCOM, további szerencse, hogy nem valami Quake klónt szemeltek ki e célra. A virtuálisan egymáshoz kötött játékosok hatan vehetnek részt veszélyes helyzetekben, túszmentésben, gonosz és kíméletlen ellenségek elleni harcban Taiwan, Congo, Alaszka és a keleti régiók területein. Rebesgetnek valami beszédfelismerő rendszerről is, amivel részben irányíthatjuk majd aktuális emberünket, ha megvalósul akkor vidám ordibálással vethetjük bele magunkat a rosszak elleni küzdelmekbe, családunk nem kis örömére. Kézifegyverek, gránátok, mesterlövész puskák, szóval minden mi szem szájnak ingere, futás, ugrás, hasra vágódás, aki kihagyta a sereget most bepótolhatja (hehe). Grafikai téren csak a képekre hagyatkozhatunk, marad a reménykedés. **(Láttam élőben az E3-on, meg van véve! Martin)**

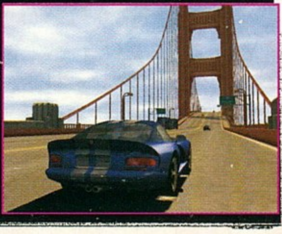




TEST DRIVE (PLAYSTATION 2)

Bár a konzolokat a tudatlanok szeretik beskatulyázni az "autósugrabugra-játékok" szintjére, mégsem találni akkora autóverseny dömpingre. Ez talán szerencse, remélhetőleg így megússzuk kevés kivétellel az unalmas "make money, not game" termékeket. A TD állítólag nem valami gány munka lesz, hanem kiaknázza majd a PS2 erőforrásait. A fiúk saját grafikus motort gyártottak, ami azért jobb mint valami gány átirat egy másik platformról, így megvalósult az anti aliasing, mip mapping, valós idejű fényforrások, többszintű reflection mapping (környezeti tükröződés). Remélhetőleg a sok speckó dolog mellett nem feledkeznek meg a fizikai szimulációról sem, de mivel a TD jövő márciusra esedékes, így van idejük dolgozni ezen is az autók korrekt modellezésével együtt (valós autópark van természetesen).





STAR WARS - OBI-WAN (XBOX)

Az SW fanokat megcélozandó, a Microsoft kézbe adja a fénykardot. Hos és rettenthetetlen Jedi lovag lehet bárkiből, lezúzhatja Darth Mault (pedig én azzal akartam lenniiii), vagy egy csapat Tusken támadót foszthat meg végtagjaitól. Persze ne feledkezzünk meg a híres Erő hatalmáról sem, amivel akár akrobatikus elemekkel is tarkítható a fényszablya használata. A történet nagyjából a Baljós Árnyak idejében játszódik, s Obi-Wan megküzdhet az új félelmetes ellenféllel, Jin'ha-val is. Szóval magyarra lefordítva egy üsd-vágd típusú, de a már kopaszra lenyúzott Star Wars galaxis bőrébe bújtatott mászka lesz ez, nem sokkal több. De lehet, hogy tévedek, majd a jövő ítélkezik felettem, apám...

Dzon





X-MEN MUTANT ACADEMY 2

ÚJRA NYIT A MUTÁNSISKOLA!

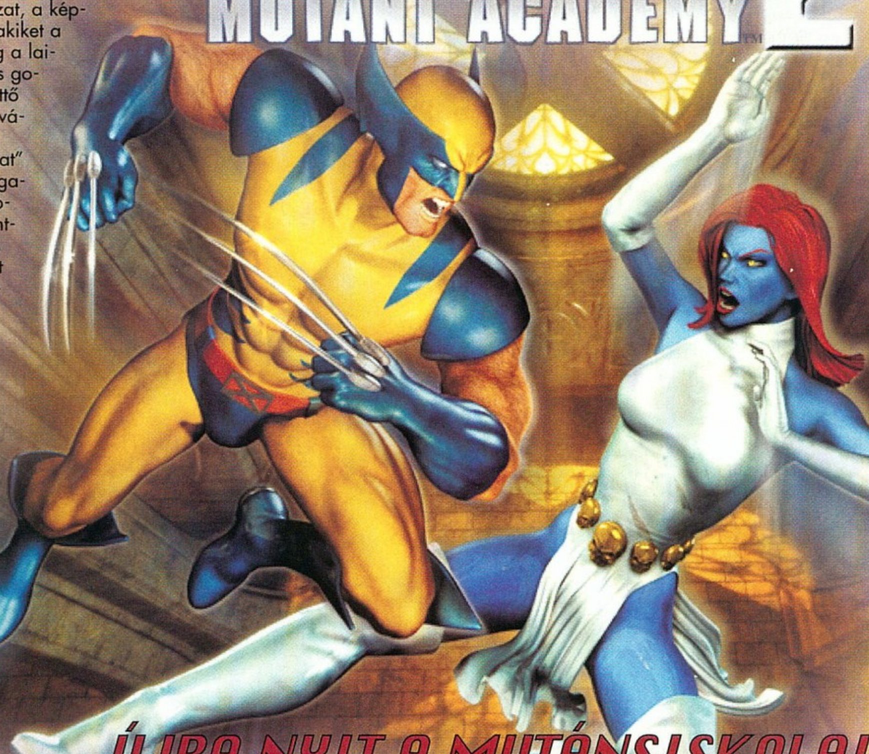
Nem tagadom, hogy az egyik kedvenc Marvel képregény-sorozatom a mai napig is a társadalomból kitaszított és üldözött mutánsok füzetei, azaz az X-Men. Az igen bonyolult, többsíkon futó történetek, a váratlan fordulatokban bővelkedő, de mégis teljesen logikusan felépített sztorik, és a teljesen hétköznapi problémákkal is küszködő, azon világ mely üldözi őket megmentésén fáradozó főhősök bizony nagyon sok rajongót szereztek maguknak világszerte. Egy ideig kis hazánkban is lehetett kapni magyar nyelven a cuccot, aztán ahogy az lenni szokott, mint mindent, ami jó, ezt is beszűntették. Azóta mindössze egyszer találkoztam ezekkel a különleges képességű emberekkel, mégpedig a mozivásznon. Nekem tetszett a mozgókép nyújtotta látvány, mert mind a történetét, mind a hangulatát sikerült átvinni a képregényekből a filmvászonra. Nem úgy, mint mondjuk a Final Fantasy filmben, ahol bár technikailag iszonyatosan minden a helyén volt, de történetileg egy semmitmondó fos és a befejezés is igen gusztustalanra sikerült, ráadásul egy csepp vér annyi sem folyt el benne.

Na de kanyarodjunk vissza a mutánsokhoz. Még valamikor tavaly jelent meg az X-Men Mutant Academy a Playstation piacon, és már itt is van a 2-es sorszámmal jelölt folytatás. A játék egy 3D-s verekedős anyag, mint a Tekken sorozat, a képregényből ismert szereplőkkel, akiket a bevezető videóból ismerhet meg a laikus. Összesen 16 "szuperhős és gonosz" van a játékban, ebből kettő rejtett karakter, és csak azután választhatóak, ha már be vannak hozva. Az X-Men-t azaz a "jókat" képviseli: Küklopsz – gyilkos sugarakat képes a szeméből lőni, Rozsomák – azon kívül, hogy csontjait adamantiummal ötvözték és kézfejéből borotvaéles pengéket tud kicsapni, öngyógyító képességgel is rendelkezik. Vihar – parancsolni tud az elemeknek, Bestia – közelharcban igen járatos, és kitűnő akrobatikus képességei vannak, és Jean Grey azaz a Főnix – telepata, de mióta megszállta a Főnix identitás, kozmikus erővel rendelkezik, ő az egyik legerősebb X ember. A Gonosz Mutánsok Testvériségéből itt van a vezetőjük Magnetó, akinek szó szerint mágikus mágneses képességei vannak, aztán az alakváltó Rejtély, Kardfogú, aki Rozsomák esküdt ellensége (az egyik kedvenc szereplőm a képregényben a brutalitása és a kegyetlensége miatt) és Varangy (Toad) aki nekem egy ismeretlen szereplő. A többieket (Havok, Vadóc, Árnyék, Forge, Gambit) nem igazán lehet bekategorizálni, lévén, hogy mindannyian tartoztak egyik és másik csapathoz is a történetek során. Ehhez a tizennégy emberhez csatlakozik még, ha jól tudom a Buldózer és X Professzor is.



Van árkád mód, ahol mindenkin végig kell verekednünk magunkat, majd az adott szereplő legádázabb ellenségét legyőzve (tehát nincs egységes főellenség) egy CG animáció lesz a jutalmunk. A túlélő mód hasonló, és ugyanaz mint minden verekedős játékban, egy életerő csíkkal kell minél tovább húzni. Természetesen van kétjátékos mód, és gyakorlás is ez utóbbit a stuff Academy Modenak hívja. Ezen belül két különböző tréningen vehetünk részt, az egyik az Independent Study, azaz a szabad gyakorlás, a másik az Academy Training, ami alatt a gép az összes alap-, speciális mozgást, dobást, fogást, kombókat megmutatja, és meg is tanítja azokat. A bunyók szép 3D-s terepen zajlanak, még akkor is, ha mi csak 2D-ben tudjuk kínálgatni egymást, tehát nem tudunk a képernyőből be vagy kifelé kitérni a támadások elől. Egyébként a dolgok igazi szépségét csak egy képregény-rajongó tudja értékelni, főleg ami a helyszíneket illeti. Hiszen mindegyik kapcsolódik az adott szereplőhöz vagy történethez. Forge például egy indián sámán-zseni, ezért vele a Grand kanyon egyik szikláján harcolhatunk. De felhozhatnám Jean Grey pályáját is, ami a hold árnyékos oldala, a beavatottak tudják, hogy a lány itt áldozta fel magát, mielőtt a Sötét Főnix elemésztette volna a világot. De a speciális támadások is nagyon "élethűen" lettek megalkotva, az előbb említett hölgy példának okáért telepata és képes megzavarni az agyunkat, ilyenkor az irányítás is megváltozik. Az összes szereplő tudja használni a speciális képességeit, ahogy azt a képregényben láthattuk, Árnyék például teleportál, míg Vihar az elemeket hívja segítségül. Az irányítás egyébként nem egyszerű dolog, mer három ütés és rúgás gomb kapott helyet a joy-on. Ezenkívül lehet fogni (L2), és visszatámadni (Counter – L1) is. A játékban eszméletlen sok kombó, támadás speckó stb. található, szerintem csak a Tekkenben van több, mindenki lő, varázsol, sok karakter pedig még repülni is tud, de egyébként a többiek is igen magasra képesek felugrani. Mindenkinek van három extra speciális mozdulata, ezeket a töltőképernyőn láthatod. Küzdelem alatt a képernyőn van három kis csík, ezek a bevitt találatoktól függően töltődnek fel, és ha beteltek használhatjuk az adott betűvel jelzett támadást. Persze a dolog akkor a leglátványosabb és legpusztítóbb, ha megvárjuk, míg mind a három csík betelik, és egymás után sütjük el őket. Van még egy CEREBRO pont is a főmenüben, itt tudod megnézni a szereplők videóit, és egy csomó érdekes képet is, tetszett például, hogy Rozsomákról röntgenfelvételeket is láthatunk. A grafika jó (a pályák szépek, a szereplők rendesen ki vannak dolgozva, ráadásképp több szerkóban is választhatóak), a zenékkel sincs különösebb baj, nem holmi idegesítő prüntyögésről van szó, (főleg ami a készítők listája alatt hallható – kicsit hasonlít a coppolás Dracula zenéjére, ami nekem nagyon bejött), elég sok idő mire megtanulunk mindent és behozzuk az összes dolgot, sőt még a főmenü is dizájnos. Szóval nincs a játékkal semmi gond, hacsak azt nem vesszük figyelembe, hogy rengeteg gyakorlást igényel, és a gépi ellenfelek már közepes fokozaton is nagyon kemények (szemét nagy csaló mind!). A verekedős játékok szerelmeseinek fenntartások nélkül ajánlom, bár tény hogy a Tekken sorozat még mindig százszor jobb nála.

CSIPI M LEE







X-MEN 2. MUTANT ACADEMY

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A RÁFORDÍTOTT IDŐ MEGLÁTSZIK RAJTA
× DE A TEKKENT MÉG ÍGY SEM VERI

8 pont

VÍZILABDA, VÍZ NÉLKÜL



Igazából nagyon vártam már a Fifa 2002 megjelenését, mert kíváncsi voltam, hogy milyen újdonságot tud az EA Sports belecsempészni a már annyi sikeres évet megélt játékba. Meg kell vallani, hogy a PS-már kifutóban van. Ebből adódóan nagyon kevés játékot érdemes még kihozni erre konzolra, igazából a technikai képességek hiánya miatt. A PS2 most olyan grafikai tudást mutathat fel, melynek alig akadhat ellenfele a piacon, így az újabb játékokban nem a grafikán kell javítani, inkább a tartalommal kell elhódítani a közönséget.

A Fifa 2002-grafikai szempontból nem sok újdonságot vonultat fel. A menürendszerek nem feltétlenül újak, sőt inkább azt mondanám, hogy lebutított. Egy kicsit engem a CM 2.0-ra emlékeztet egyszerűség tekintetében, tartalmilag tökéletesen a szokásos pontokból áll.



Hallottam, hogy előző tesztemben némi közönség-vízhangot váltott ki annak a ténye, hogy fociválogatottunk színvonalára hivatkozva nem néztem meg a magyar csapatokat. Kérem szépen, ha ez kell, hát most nem hagyom ki, bár ebben a játékban magyar klubcsapat nincs, kizárólag a válogatottal tudunk játszani, a tőlük átlagosnak mondható erősen gyenge erőléti jellemzőkkel.

A mérkőzések szabályai is a teljesen megszokottak, nem is beszélve a taktikai megoldásokról és cserebeállításokról. Felmerülhet bennetek a kérdés: akkor mitől más ez a Fifa a többinél, mivel próbálja azt a bizonyos fent említett erőlét különbséget kompenzálni?

A közvetlen irányításban sikerült változtatni a készítőknek, de nem vagyok teljesen meggyőződve róla, hogy ezt jól tették. Névlegesen arról van szó, hogy a lövések ereje a gomblenyomásos technikával állítható. Tudjátok, megnyomjuk az aktuális gombot, majd nyomva tartjuk, amíg a sárga csík a legtelítettebb mezőbe csúszik. Akkor felengedjük és máris bombáztunk, jó nagyokat a kapu vagy csapattársaink felé. Ez eddig szép is lenne, mert így erősebb passzokat adhatunk, így jobb és dinamikusabb támadásokat építhetünk fel. Viszont... Nem gondoltak EA-Sportsék arra, hogy egy közvetlen ziccernél, ahol igazából a védőktől szorongatva mindössze egy gyors lövésre van idő, nem tudjuk kivárni, hogy bomba erejűvé lendüljön a lábunk, így az esetek 75 százalékában sikerült 2 méterre a kaputól, miután kínkeservesen a védőknél előbb elértem a labdát, amolyan igazi férfiatlan, félig kislányos puha pelepöcköléssel belehelni a labdát a kapusba. Mert mondanom sem kell, hogy ezeket könnyedén fogják a kedves ellenfelek.

Nem volt valami okos húzás, mert a régi szép időkben egy dupla X-szel bombázni tudtunk a kapura, míg most vagy 2 másodpercig tart mire virtuális lábunk megfelelő kraftot gyűjt a lövéshez. Ez mindenképp inkább nehezít, mint segít, bár tény, hogy újítás.

A másik idegesítő hiba megint a bírók tudása. Nem feltétlenül mondhatnánk objektívnek a sporikat, sokszor az ember úgy érzi, mintha a játék nehézségének komoly része abból állna, hogy a bíró ide-oda befújogat mindenféle faltokat, szabálytalanságokat, természetesen csak nekünk, míg az ellenfél ott rúg meg, ahol és ahogy akar. Kicsit változott a játékos társaink passzpontossága is. Talán pontosan azért, mert erőteljesebben tudnak labdát továbbítani, nem annyira pontosak ezek a lövések, nem beszélve a lőtt passzokról, melyek olykor-olykor nagyon rossz helyre mennek.

A hangulati elemek rendben vannak, a szokásos színvonalon van a közönség mint animálva, mint szinkronizálva. Kicsit már kezdem, unni ugyanazt a 8 mondatot a kommentáló riporterektől és valljuk meg őszintén, nem a legszerencsésebb az sem, hogy az elmúlt 5 év legjobb animációi kerültek vissza a játékba, pár új animációval feljavítva. Első körben a kameraállás is túl távolinak tűnt, de szerencsére, ezen némileg lehet állítani, így a jól megszokott nézetekből játszhatunk végig kétszer 45 percet.

Sajnos azt kell mondanom, hogy első alkalommal a Fifa-sorozat történetében inkább érzek visszalépést a játékban, mint újítások sorát. Persze a készítők mindent megtettek, még a Gorillaztól is megvásárolták épp aktuális slágerüket, hátha ezzel jobban eladható a dolgot. Nem tudom igazán, hogy mennyire lehet ezért hibáztatni őket, mivel a bevezetőben említett tudáskülönbség a többi konzolhoz képest elég megoldhatatlan feladat elé állította az Electronic Arts képviselőit, mindenesetre talán egy szebb grafikai felület, jobb, pontosabb játszhatóság kicsit segített volna elmosni a határt mint színvonalban, mint látványban a két gép között.

Különösen azért érdekes számomra ez a hónap, mert a TIF (This is Football) aktuális kiadását már PS2-re teszteltem és amennyire visszalépésnek számít a Fifa 2002, akkora előrelépést sikerült a TIF készítőinek elérni, pontosan azokban a pontokban megerősítve a játékot, amiben a Fifa gyengült. Azt kell mondanom, hogy nem jósolok hosszú életet és komoly piaci sikert ennek a nagy múltú játéknak, persze ezt valószínűleg a fejlesztők is tudták, sőt még az is lehet, hogy igazából már ők is az új Playstation varázsában komoly energiát spóroltak meg maguknak, tarsolyban tartva az újításokat, melyeket a második PS Fifa 2002-ére tartogatnak. Meglátjuk, ettől függetlenül a legnagyobb jóindulattal is csak az "erősen közepes" illik leginkább a játék színvonalát jellemző értékelésbe. Sajnálom...nem lehet egy játékon a végtelenségig javítani, különösen úgy, hogy nincs már hová fejlődni technikai szempontból. A Fifa 2002 egy jobb, szebb, játszhatóbb napokat megélt játék, talán majd legközelebb.

aDaM

FIFA FOOTBALL 2002

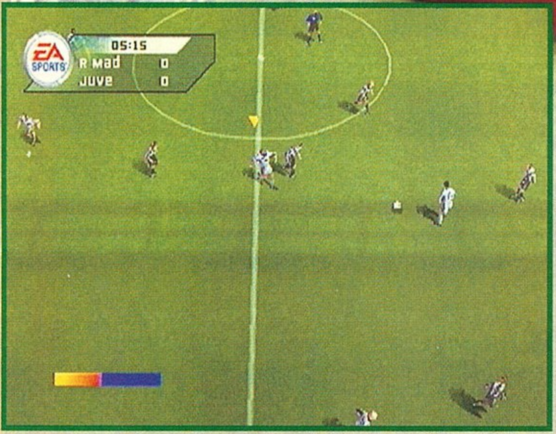
ELECTRONIC ARTS

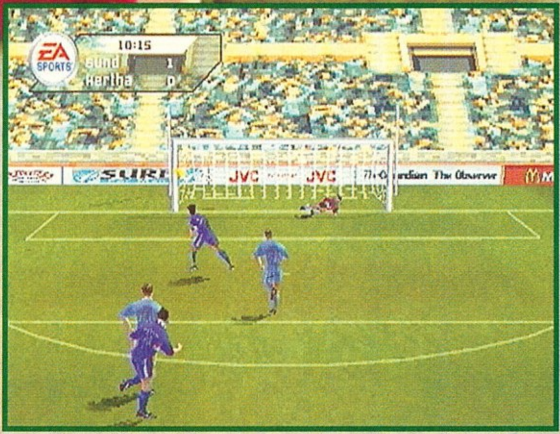
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-8 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

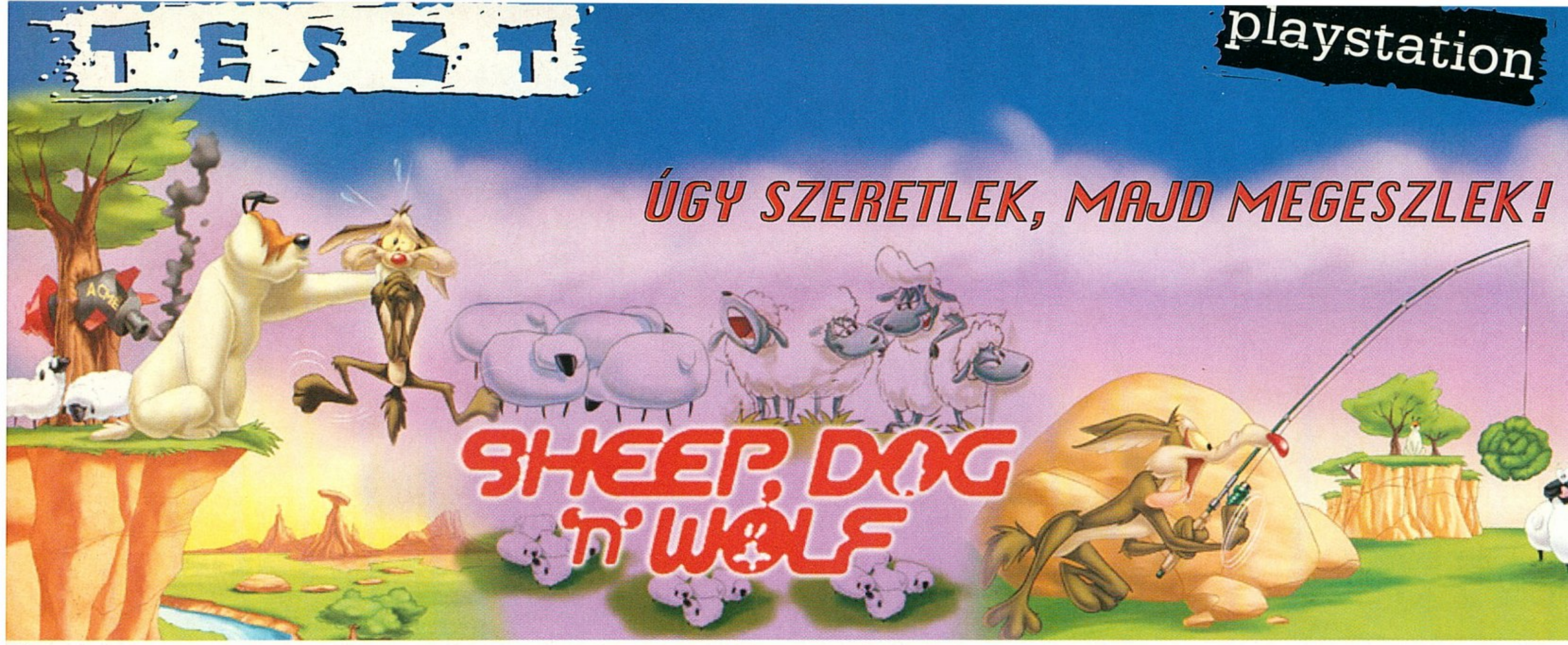
✓ HÍRES CSALÁD SARJA
× CSAK ÁRNYÉKA A RÉGI ELŐDÖKNEK

7 pont





ÚGY SZERETLEK, MAJD MEGESZLEK!



Hát (bár tudom, hogy nem illik, így kezdeni egy mondatot) nem egy hétköznapi programmal rukkolt elő a Black Sheep csapata az biztos! És egy olyan fejlesztőbrigád játékában, akinek fekete bárány a neve, mi más is kaphatott volna főszerepet, mint a birkák?! És hogy mit fognak ezek a birkák csinálni a játékban? Semmi különöset, csak, mint általában bambán legelésznek, nekünk kell majd őket ellopni! Igen jól olvastátok, ez egy olyan játék, amiben egy birkatolvaj farkast fogunk alakítani, és a lehető legváltozatosabb módon próbálhatjuk meg elcsenni a béna bárányokat. A játék főszereplője Ralph a farkas, aki szabadidejében is ezen tevékenység aktív gyakorlója, ám próbálkozásait rendre megakadályozza Sam a juhászkutya aki (szinte) mindig éberen őrködik a nyája felett. Aztán egy szép napon felfigyel a hely médiamogul (akit Duffy kacsa személyesít meg), és meghívja hősünket az egyik legnépszerűbb TV vetélkedőbe, aminek egyszerűen csak Sheep, Dog 'n' Wolf a címe (Bárány, Kutya és Farkas). Farkas kománk pedig beszáll a játékba, egy játékba, amiben birkákat kell lopni...



Lehetséges, hogy némelykőtöknek ismerős lehet ez a felállás, hiszen a játék egy rajzfilmsorozat alapján készült. Én nem emlékszem, hogy magyarul vetítették volna, sőt külföldi csatornán sem láttam soha a sorozatot, mindenesetre legyünk jók és higgyük el, hogy van egy ilyen rajzfilm széria és kész. Mondjuk Ralph, mintha csak a kengyelfutó gyalogkakukkból lépett volna elő, és mellesleg megjegyezem az imént említett futóbolond madár szintén szerepel a játékban, még ha csak rövid ideig is. Persze ha nem informálódtam volna már jó előre a játékról, ckkor is rögtön le lehetne vágni róla, hogy egy rajzfilm alapján készült, hiszen a Looney Tunes (hétvége délelőttönként nálunk Bolondos Dallamok név alatt fut a dolog) animációs filmek összes jellemző poénja, gegje, szereplője visszaköszön nekünk a CD-ről. Ettől lesz az anyag igazán hangulatos. Olyan gyerekoromban rég elfeledett jelenetek elevenedtek meg ezúttal a Playstationömben, mint például amikor a gyalogkakukk elhúzza a csíkot egy járaton keresztül, mi pedig felkenődünk a falra, mintha a barlang szája csak egy festett kép lenne. Az összes szereplő igen erős jellemvonásokkal és poénokkal rendelkezik. Besz*rás, ahogy a farkasunk lábujjhegyen lopakodik, vagy ahogy egy bokorba ugorva álcázza magát. Sam a juhászkutya állandóan forgatja a fejét, és ha meglát minket, turbó-sebeséggel ott terem nálunk és a rajzfilmből ismerős mozdulattal, mutatja meg nekünk a rövidebbik utat a nyájtól. Mégis a legnagyobb ász az idióta kacsa lesz, a hatalmas pofája és a hülyébbnél hülyébb beszólásaival elviszi a pálmát, ez egész biztos. Jó volt hallani a szereplőket végre a saját eredeti hangjukon, úgy ahogy azt a kitalálójuk egyszer megálmodta, az egyikük selypít, a másikuk raccsol, a harmadik da-da-dadog, az ember szétröhögi rajtuk a belét. A grafika is a rajzfilmhez igazodott, senki ne várjon extra részletes nagyfelbontású textúrákat, ahogy azt a Bolondos Dallamokból már megszokhattuk kissé elnagyolt környezet jellemi ezt a világot, amit sikerült tökéletesen visszaadniuk a készítőknek. Tényleg nagyon szép a grafika, alig pixeles, és még a képfrissítéssel sincsenek gondok, bár nem látni el a végtelenségig, azért ez miatt sosem fogunk elhalálozni. Apropó elhalálozások! Az egyik legnagyobb poénok a játékban,



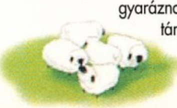
mert minden úgy történik, ahogy azt a TV-ben láthattuk: Sam jól kulin nyom minket, a dinamittól megpörkölődünk, de a kedvenceim a víz alatti halálok. Amikor a pirinyó piranha, akkorára nyitja a száját, hogy két farkas is beleférne, vagy miután a cápa lenyelte Ralph-ot, ő még egyszer szétfeszíti a bikaerős állkacsokat, mielőtt a hal gyomrában végezné. Egyedül a játékmenetet nem tudtam beazonosítani. Mert hát ugye az összes pályán egyetlen célunk van, ellopni a birkát, de bátran kijelenthetem, hogy nincs két egyforma pálya, nincs két egyforma módszer. Ezt most ne úgy értsétek, hogy szabadon csinálhatsz bármit, mint mondjuk a Metal Gear-ben. Itt minden pályán más és más taktikát kell alkalmazni, de ezek iszonyatosan változatosak. Ráadásul Sam egyre okosabb lesz, például az egyik pályán még elkábíthatjuk egy varázsfuvolával, mire a következőn inkább letépi(!) a füleit,



csak nehogy megint beszívassuk. Talán csak az irányítással (túlságosan darabos, elég nehéz kicentizni az ugrásokat), és a kamerakezeléssel vannak bajok (sokszor lemard az operatőr, az meg még utálatosabb dolog, amikor mozgás közben fordul el, és már nem tudjuk az adott szituációhoz igazítania a saját mozgásunkat). Sokat agyaltam rajta, hogy végül is milyen kategóriába soroljam a játékot, de igazán nagy okosságra nem jutottam. Hiszen kell benne egy kicsit ügyeskedni, taktikázni, ugrálgatni, mászkálgatni, lopakodni, gyűjtögetni, de voltaképpen egyik kategóriába sem sorolható. De ugyanilyen módon nem lehet rá azt se mondani, hogy stratégiai játék lenn, mert csak minimális stratégiai érzék kell hozzá. Végül arra jutottam, hogy leírom az első 5 pálya megoldását, hogy ebből érzékelni tudjátok milyen játékkal is állunk szemben. Akinek utána megjön hozzá a kedve, ne habozzon, szerezze be.

1. BIRKA

Az első pálya még csak a gyakorlószint, de egy birka ennek teljesítésért is jár. Kezdéskor olvassuk el a kérdőjeles táblákkal. Jópofa, hogy ha a nem választ adjuk, az akarsz játszani ezzel a játékkal kérdésre egy üllő landol a fejünkön. A fehér vonalat átlépve elég rosszul kezdődik a dolog azon kívül, hogy elütnek minket, még egy méretesebb zongora is a fejünkön landol, ezzel is jelezvén akarva, hogy mennyire kezdők vagyunk a játékban. Szerencsére a Game Over felirattól megszabadít bennünket Duffy kacsa, aki innentől átveszi tőlünk a mentori szerepet és megtanít az irányítás minden trükkjére. A kamerakezeléssel kezdi a kiokításokat. Az L2-vel és az R2-vel tudod forgatni a kamerát, a Háromszöggel pedig belső nézetre válthatsz, nézelődni a D-paddal tudsz. Ezek után az ugrások jönnek, sima szökellés a Négyzet, ha a levegőben még egyszer megnyomod valamivel magasabbra ugorhatsz. A Kör a futás vagy a menekülés gombja, nagyon gyorsan nyomkodva farkasunk két hátsó lába bepörög, és mint a kengyelfutó gyalogkakukk iszonyatos iramban elkezd vágtázni. Ideális, ha menekülni kell Sam elől vagy kisebb szakadékok áthidalására, ilyenkor ugyanis a lendület miatt nem zuhanunk le. A következő lecke a kapcsolókról és a mérleghintákról szól. Gondolom, különösebben nem kell magyaráznom őket. A tárgylistába (azaz az invertoryba) a SELECT-tel tudsz belépni. Itt láthatod a pálya térképét, ezen fel vannak tüntetve a birkák, és az a hely is ahová el kell vinned őket (GOAL). Ezen kívül a térkép tartalmazza még a különböző tárgyak, postaládák helyzetét is. Ahol kérdőjelet látsz ott valakivel beszélni tudsz. A postaládákat megütve (X) "csomagod érkezik" az égből, az ezekből lehulló tárgyakat szintén az X-szel tudod felvenni. A térkép felett található négy ikon a következő (balról-jobbra), segítség (lekérhetsz egy információs oldalt a kiválasztott tárgyról, és elolvashatod mire is jó voltaképpen az adott cucc), használat (ezzel előveszed a tárgyat),

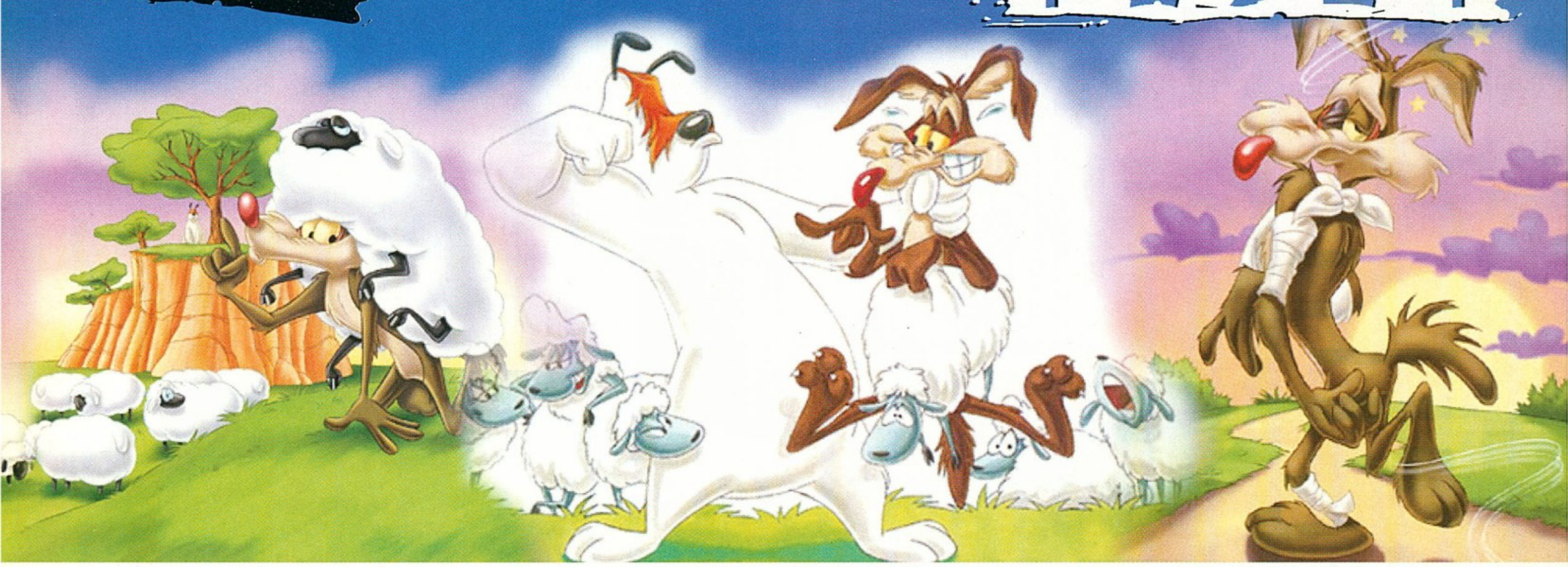




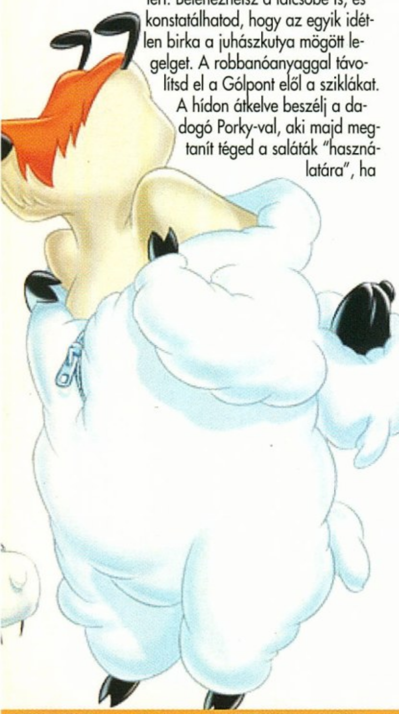
kombinálás (két vagy több tárgyat iudsz itt összerakni), és végül a kilépés a menüből. Ha nem a tárgylistából akarsz használni valamilyen cuccot elég, ha megnyomod az L2-őt, és fejed felett megjelennek a nálad lévő cuccok váltani köztük, a jobb-bal iránnyal tudsz. A rakétát például rögtön használnod is kell. Az utolsó lecke magáról a birkalopásról szól, a birkákat az X-szel tudod felvenni, és ugyanez a gomb szolgál a letételükre is. Gyakorlás vége, jöhetnek az igazi megpróbáltatások.

2. BIRKA

A tréning szint sikeres teljesítése után bekerültünk a vetélkedőbe. Ez elvileg a pályaválasztó szint, azt is láthatod, hogy még tizenhat birkát kell lenyúlnod. A memóriakártyánál menteni tudsz, az arany szobrocskánál pedig a bónusz pontjaidat tudod elkölteni. Jutalom pontokat akkor kapsz, ha megtalálod a pályán az elrejtett órákat és bekapcsolod azokat. A pontokért egyébként rejtett pályákat, képeket stb. kapsz. A nagy kijárat visz a pályák bejárataihoz, amiket az ajtók jelképeznek. Hasznos hogy a töltőképernyő alatt ismerkedhetünk a pálya térképével. Mielőtt neki kezdenénk az első még igen egyszerű pályának, a kacsa még ellát néhány hasznos tanáccsal minket. Szóval, amikor Sam körzetébe kerülünk, megjelenik a kutya feje a jobb felső sarokban, ha a körülötte látható mező zöld, semmi gond, egyelőre még nem szúrt ki, ha már narancssárga, látni ugyan nem lát viszont már hall minket, közlekedjünk tehát lopakodva (R1), ha viszont már piros jobb, ha felhúzzuk a nyúlcipőt és eltűzünk a hely-



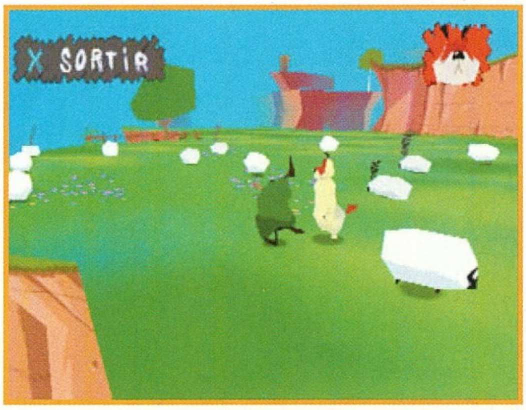
színről. Egyébként Sam nem csak egy irányban figyeli a nyájat, állandóan forgatja a fejét, ezért amikor nem felénk néz, még narancssárga állapotban is el lehet osonni mellette, ez nagyon sokszor ki is kell majd használnod. Először is ugrálj fel a kezdéstől balra látható platformokon, és üsd meg a postaládát a dinamitért. Belenézhetsz a látcsőbe is, és konstatálhatod, hogy az egyik idétlen birka a juhászkutya mögött legelget. A robbanóanyaggal távolítsd el a Gólpont elől a sziklákat. A hídon átkelve beszélj a dadogó Porky-val, aki majd megtanít téged a saláták "használatára", ha



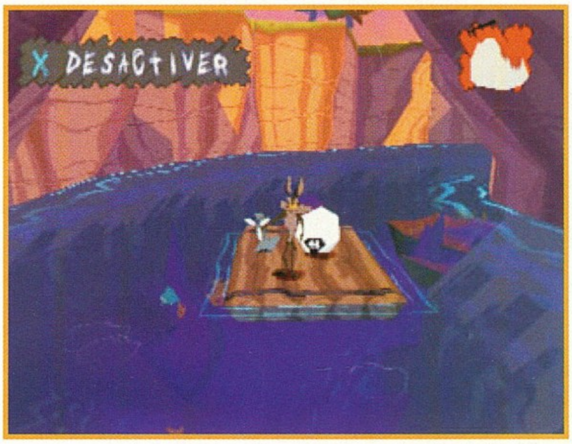


már loptál egy birkát. A dolgot mindössze annyi, hogy a sziklafal mellett Sam mögé lopakodj és elemeld a birkát. Beszélj megint a malaccal, aki elmagyarázza, hogy a fejes salátával miképp lehet csalogatni a birkákat. Az egyik módja hogy kézben tartva csalogatod, a másik, hogy a földre lehelyezve magad után csalod, mert a birka követni fogja a letett salátákat. Ez utóbbival kell átcsalnod a függőhíd túloldalára, merthogy a híd túloldalán a kérdőjeles tábla arra figyelmeztet, hogy egyszerre csak egy személy használhatja a hidat. A túloldalon már csak fel kell venned és a gólpontra raknod. A saláták a többi használati tárgyhoz hasonlóan mindig újratermelődnek. A óra egyébként a kezdéstől nem messze egy barlang végében van.

3. BIRKA



Kezdéskor üssük meg a postaládát, majd toljuk el a járatból a követ. Vegyük fel az imént leesett mini ventillátort, és beszéljünk a kacsával, aki megtanít minket a bokrok használatára. Mintha csak a rajzfilmben lennénk, a bokorba ugorva és egyhelyben maradva, Sam nem tud minket kiszúrni, csak ha épp, akkor kap rajta minket, amikor járkálunk. Mindjárt hasznosítsuk is ezen tudásunkat, és egy bokor segítségével lopakodjunk át a túloldalra a kutya mögött. Ugráljunk feljebb és szedjük fel a négy fej salátát. A salátákat úgy rendezzük el, hogy a lift felső részétől a mérleghintára csalja majd a mit sem sejtő barit. A másik postaládából varázsoljuk elő a női birkaparfümöt, aminek egyetlen birka sem tud ellenállni! Menjünk vissza a kerítéshez, és tegyük a földre a parfümöt majd a ventillátorral fújjuk az illatot a nyáj felé, rövidesen horogra akad egy mit sem sejtő állat és elhagyja a csapatot. Kapjuk fel, tegyük a liftre, és a kapcsolóval küldjük fel. Ha jól helyeztük el a salátákat, a birka rááll a hinta egyik oldalára. Menjünk fel és lökjük a sziklát a hinta másik oldalára, és már teljesítve is a pálya. Az óra aktiválásához először az orom másikrészén található sziklát kell lelökni, hogy a kinyíljon a barlang bejárata, majd a lift mellett lehet a peremen és a platformokon érte menni.



4. BIRKA

Először is beszélj kacsával, aki elmagyarázza a kis sziklák használatát. A R1 nyomva tartásával, a sziklák mögé lehet rejtőzni, ilyenkor Sam nem vesz észre minket. Ezt akár gyakorolhatod is. Üsd meg a postaládát, láthatod, amint a magasabbik hintán megjelenik két doboz. Mássz fel a kis dombon, és a hintán át ugorj a túloldalra. Lökd le a sziklát, majd gyorsan ess le, mert a szikla pont oda esik, ahol te állsz. Vedd fel a rakétát és a dinamitot is. A rakétával szállj át a szakadék felett (futással ez most nem menne, mert túl nagy a táv). Szedd fel az összes salátát, majd közelítsd meg a nyájat és lopózz el a ki szikláknál az utolsóig. Vegyél elő egy fej salátát, és csalogass ki vele egy birkát a sziklák seftségével. A baloldali kapcsoló felé tegyél a földre pár salátát, hogy legyen időd a kis liftre ráállni mielőtt a birka a kapcsolóra lép. Odafent üsd meg a postaládát, majd ugorj a mérleghintán keresztül a túloldalra. A dobozból egy gumikötelet vehetsz ki. Menj a perem szélén a fához, és a gumit kösd hozzá.



Bungee Jumpingolj le és salátával, csald másik kapcsolóra a birkát, ez nyitja odafent a rácsot. (Egyébként az életben is imádok Bungee Jumpingolni!) Most kösd a perem szélén a fához és vedd elő a dinamitot, le kell raknod a liftre a robbanóanyagot, majd rögtön rálépni odafent a kapcsolóra, hogy felemelkedjen a lift és berobbantsa a járatot elézáró sziklákat. Ha sikerült kinyílik a Sam felett lévő járat rácsa. Most vidd a birkát a szakadék azon szélére, ahol egy egyenes földsáv van a talajon. A gumikötelet feszítsd ki a két fa közé, és mint egy óriás csúzlival lődd át a birit a túloldalra, majd magadat is. Elvileg most már berakhatod a gólpontba a nyomingert, viszont ha az órát is aktiválni akarod, vedd fel újra a rakétát, és repülj be a Sam feletti járatba. Repülj végig a szakadék felett, ott lesz a végében.

5. BIRKA

Ezen a pályán szó szerint egy varázslatos eszközzel leszünk gazdagabbak, egy varázsfuvolával. Ezt azonban előbb meg kell szerezni. Ehhez a sövénylabirintusban kell úgy végiglopakodni, hogy az alvó bika ne ébredjen fel, mert különben azonnal felöklel. Ha eljutottál a postaládáig, üsd meg, majd lopakodj át a túloldalra a fuvoláért. Itt az ideje, hogy megtanulj úszni is. A farkasunk automatikusan elkezd úszni a vízben, te csak le, vagy fel tudod irányítani a Négyzet, vagy a Kör gombbal. Evidens módon a cápákat ki kell kerülnöd. A túlparton a bokor segítségével vágj át a nyáj között, majd ugrálj fel a platformokon, majd át a túloldalra a postaládához. Most az égből pottyant ventillátort kellene felszedned. Ehhez a kis sziklák nyújtanak fedezéket. Ha felszedted, lopózz a másik oldalsó szikla mellé, és amikor Sam sokáig elnéz, lábujjhegyen osonj mellé, és kezdj el furulyázni, amivel "megbabonázod" a kutyát. Ebben az állapotban csald a sziklafal melletti kapcsolóhoz, ami a felette lévő sziklát aktiválja, és bizony igen érzékenyen érinti a dögöt. Most az alatt a rövid idő alatt kell felszedned egy birkát, amíg Sam ebbe a bódult állapotban leledzik, és gyorsan a kikötőben veszteglő tutajra szállítanod. A ventillátort beindítva kell a tutajt irányítanod, majd a túlparton lopakodva a gólpontra raknod a bárányt.

CSIPI M LEE

SHEEP, DOG 'N' WOLF

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES ÖTLET, JÓ KIVITELEZÉSBEN
× LABILIS KAMERAKEZELÉS ÉS IRÁNYÍTÁS, SOKAT TÖLT

8.5 pont

TINTIN ESETE A FRANCIAKENYÉRREL



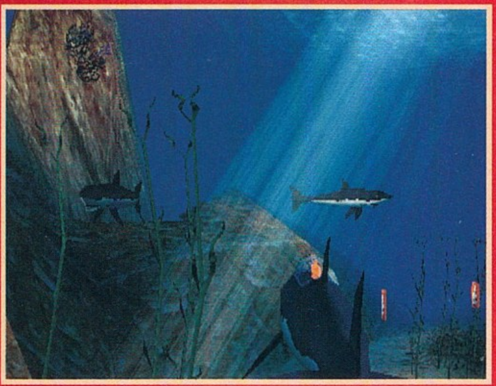
Talán ismerős nektek is a TinTin című francia rajzfilm, melyben egy fiatal srác és a kutyája keverednek mindenféle galibába. Nekem csak távolról rémlett a dolog, de abban biztos voltam, hogy sose szerettem azt a rajzfilmet. Talán mert semmi extrát nem fedeztem benne, semmi különlegesség nem volt egy hétköznapi srácban, aki mindenféle teljesen lényegtelen kalandba sodródott bele. Na jó, elismerem, amint elkezdődött a TinTin, és már nyúltam is a távirányító felé és lőttem le a TV-t a fenébe. Gondolom Martin is arra számított, hogy valami idétlen rajzfilm átirat a játék és majd jól megszívat vele, mert az utóbbi időben ritkán tolom be magam a szerkesztőségbe (persze az is megeshet, hogy épp ennek örül a legjobban). Tudom, tudom, ki vagyok rúgva már megint. **(Pontosan! Heheheh. Martin)** A lényeg, hogy nem sikerült a terve, bármilyen merényletet is tervezett ellenem, mert a játék nagyon jó, sőt mi több, alig bírtam letenni.

A MÁGIKUS TV

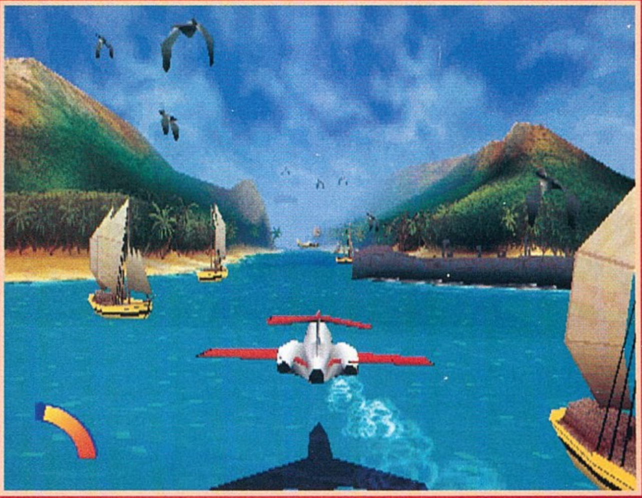
Történt egyszer, hogy TinTinék házába egy professzor egy speciális TV készüléket eszkábált. Mindenki aki előtte ült különféle kalandokba sodródott. Így esett meg TinTinel is, hogy eltévedt a dzsungelben, motorcsónakot vezetett, meg a sivatagban kóborolt, sőt még a tenger alá is lemerült egy tengeralattjáró segítségével. Mi leszünk azok, aki végigkísérik tésztaképű barátunkat a kalandjai során és a kiúthoz vezetjük.

Természetesen egy mászkálós platform játékról van szó, de nem akármilyen köntösben. A grafikai megvalósítás bár egy már ismert megoldást használ, mégis különleges módon sült el. Ilyen szép grafikájú játékot én Playstationön már nagyon rég óta nem láttam. Nem tudom mennyire látszik ez a képeken, de higgyétek el nekem, valami fantasztikusan szépen néz ki. Az összes pálya a maximális mértékig kihasználja a gép összes erőforrását. A részletességet még egy Dreamcast játék is megirigyelhetné. A dzsungeles pályán például a tenger hullámzik, a víz tükröződik a pocsolyában, a fák leveleit fújja a szél, a majmok ugrálnak az ágakon, a felhők mozognak az égen és a fények beszűrődnek a fák lobjain keresztül és megcsillannak a vízen. Ilyet én még nem pipáltam, mióta platformjátékokat játszom! Erre jön még rá a félig három dimenziós megjelenítés. Ez azt jelenti, hogy részben két dimenzióban mozgunk, viszont a pálya teljesen térben mozog és forog, ahogy haladunk, sőt néhol még be is mehetünk a háttérbe és így újabb helyeket fedezhetünk fel. Sajnos a rendkívüli részletesség miatt néhol belassul a program, de inkább csak a későbbi pályákon. Látszik, hogy igyekeztek kihozni a maximumot a gép teljesítményéből. Sőt, hogy ne legyen unalmas a játék, kétpályánként változtattak a stíluson. Minden második pálya egy teljesen három dimenziós szimuláció jellegű járművezetés. Így például vezethetünk terepjárót a sivatagban, tengeralattjárót az óceán fenekén, vagy motorcsónakot. Ha sikeresen helyt álltunk, ismét egy mászkálós rész következik. A pályák között ezen kívül még raytracelt animációs filmek is helyet kaptak.









A menü nagyon egyszerű és nem éppen a legszebb kivitelezésű. Viszont külön említést érdemelnek a hangok és zenék, ugyanis a megszokott hangokon kívül hallhatunk ambitent effekteket is. Ezeket külön állíthatjuk az Options menüben. Például ambitent hanghatások hallhatók a tengerparton is, ahogy csobog a víz, vagy a bogarak és madarak csiripelése az erdőben, a szél a homokviharban, stb. A zenék is nagyon jóra sikerültek, dallamos, fülbemászó, pergő muzsika egytől-egyig. A beszéddel csak az a probléma, hogy teljesen angol kiejtés szerint mondanak mindent és ez néha nagyon idegesítő tud lenni (legalábbis én tisztára kikészülök tőle).





A VEZÉRLÉS

Az irányítással nem lesznek különösebb gondjaink, bár néhol nagyon szemét módon viselkedik a játék. Látszik, hogy csak azért tették be egyes részeket, hogy jól megszívassanak. Egyébként nem nehéz a progi. Fickónk az ugráláson kívül képes begyűjteni eldobott üvegeket és ezeket az ellenfél fejéhez vágni, továbbá a nála lévő fényképezőgép vakujával meg lehet vakítani az ránt rontó állatokat. A sima ütés csak az emberek ellen hatásos. A feladat minden pályán a túljutás lesz, viszont megszabnak nekünk egy felszedendő kutyaembléma mennyiséget. Ezek a medálok elszórtan találhatók a pályán, nekünk meg be kell őket gyűjteni. Ha nincs meg a megfelelő mennyiség, mikor a kijárathoz érünk, nem léphetünk a következő szintre. Egyébként ha 100%-osan teljesítünk többször is, bonusz pályákat is előcsalogathatunk.

Attól nem kell tartanunk, hogy hamar laposssá válik a játékmenet, mert a pályák valami fantasztikus változatossággal bírnak. Az első szinten még féltem, hogy fél óra és kiesik a kezemből az irányító és elszundítok, ha ez így megy tovább, de nem így történt. Eltelt több óra, besötétedett és azon kaptam magam, hogy még mindig élvezettel nyomom. Akik valamennyire is ismernek engem, azok tudják, hogy ez nálam nagy szó. A lényeg, hogy minden pályán tucatnyi újítás fogad, úgy objektumok, ellenfelek, akadályok, zenék, hangok. Mindig teljesen megújul a terep, sosem olyan, mint az előző volt. Néhol felbukkannak főellenfelek is, azokat a kutya segítségével likvidálhatjuk.

Összességében csak jót mondhatok róla, mindek korosztály élvezettel elszórakozhat vele, tartós kikapcsolódás. Végre egy nem a legalja kategóriába sorolható program Playstationre. Igaz a mottó, hogy amelyik játékkal megéri játszani, azt megéri megvenni.

Tibi

TINTIN ADVENTURE

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZERINTEM ELÉG MEGNÉZNI A KÉPEKET
× NÉHOL NAGYON MEG AKARTAK SZÍVATNI A KÉSZÍTŐK

9.5 pont



Ez a mostani hónap a szokásosnál is túlzsúfoltabb volt játékmegjelenés szempontjából, amit gondolom magatok is észrevettetek, hisz soha ennyi Leltár még nem volt. Kicsit sajnáltam is a dolgot, mert ilyenkor óhatatlanul is előfordul, hogy egy-két kiváló játék kevesebb oldalt kap, mint amit megérdemelt volna. Így járt a Saiyuki is, egy programszegény hónapban akár három oldalt is kilobbiztam volna neki, de nincs mit tenni, a helyhiány nagy úr! Pedig az elmúlt hónapok PlayStationös játéktermésének legfényesebb csillaga az anyag. Bevallom, mikor megkaptam a stuffot a cím alapján nem sok jót sejtettem egy japán debil programra számítottam. Aztán mikor elindult a játék megjelent a Koei emblémája, amire rögtön felcsillant a szemem, és egyből arra gondoltam, hogy érdekes lesz ez. A Koei ugyanis eddig nagyon is színvonalas, főként stratégiai jellegű játékaival örvendezetett meg bennünket pld a Kessen. Bele fogtam tehát a Saiyoukiba és meglepetésemre órákig, aztán napokig nyomtam az anyagot. Akik ismerték a Final Fantasy Tactics-ot, annak nem kell elmagyaráznom a játék stílusát. A Konami által a Vandal Hearts-szal megteremtett és a SquareSoft által a FF Tactics-szal tökéletesre fejlesztett, stratégiai RPG stílust képviseli a Saiyuki is.

STRATÉGIAI RPG

Sajnos ilyen stílusú játékokból nagyon kevés jelent meg. A fentebb említett két címen kívül két éve semmi sem érkezett ebben a témában. Éppen ezért most lássunk egy kis jellemzést, hátha valaki nem tudja elképzelni a Saiyuki stílusát. Maga a játékmenet leginkább egy kaland RPG-re hasonlít. Ez azt jeleni, hogy egy eseményekben igencsak gazdag, fordulatos sztori tárul elénk, melyen végig kell mennünk, mint egy hagyományos RPG-nél. Menetközben újabb és újabb helyszínekre látogathatunk el, és közben egyre több szereplőt ismerünk meg, és a történet is így halad előre. Általában az újabb helyszíneken harcra is sor kerül, és itt jön elő a dolog stratégiai része. Magáról a harcról még részletesebben is írok, most csak futólag lássuk a lényeget. Egy képzeletbeli négyzetekre felosztott terepen léphetünk, támadhatunk, varázslatokat csinálhatunk, és még rengeteg dolgot tehetünk. Cselekvésünket nagyban befolyásolja az adott terep domborzata és ellenfeleink helyzete. Fontos momentum, hogy embereink és ellenfeleink körönként léphetnek. Egy kör akkor válik lefutottá, ha az összes emberünk és ellenfelünk lépett. További RPG elem, karaktereink teljes körű fejlesztéséből és fejleszthetőségéből adódik, rengeteg mindent megtaníthatunk szereplőinknek. Ráadásul még cuccokkal (fegyverek, ruhák, pajzsok, stb.) is felszerelhetjük őket! A Saiyuki-ban nem lehet olyan sokrétűen fejleszteni embereinket, mint a FFT-ben, de ez egyáltalán nem baj, kicsit egyszerűbb az egész.

UTAZÁS NYUGATRA

Szeretem az olyan játékokat, melyeknek van valami valóságos történelmi, mitológiai, vallási alapja. A mai világ vallások közül a talán a buddhizmus a legnépszerűbb, ám egyre többet tudhatunk meg az ősi kínai vallásokról is. Rengeteg film, könyv, történet és író dolgozta már fel a Buddha illetve más ismeretlenebb ősi vallásokat. Egy Akira Toriyama nevű író és rajzolót is megfogott és megihletett a Buddha és a keleti mitológia, és ezt szánta alapjául a világ leghíresebb rajzfilmjének a Dragon Ballnak. Toriyama mester rengeteg elemet átvett a keleti mitológiából, például a DB főszereplőjét SonGoku-t is a kínai Majom király alakja adta. A keleti vallásokban SonGoku egy isten (vagy legalábbis ahhoz



hasonlít a legjobban), aki képes átváltozni egy hatalmas majomemberré, és egy varázsfelhővel rendelkezik, mellyel oda repül ahova akar. Ezt csak azért mondtam el, mert a Saiyuki is a Buddha illetve a keleti, főleg indiai és kínai mitológiai és vallási elemekkel átitatott játék, és SonGoku (természetesen itt most a mitológiai alakról beszélek nem a DB főszereplőjéről) egy fontos szereplő. A Koei eddig is híres volt, hogy szerette megjátékosítani a valós történelmet (Kessen, ROTK sorozat), de én még olyan játékkal nem találkoztam (legalábbis angol verzióban, mert japánban biztos van egy pár) amely ilyen mértékben használta volna fel a buddhizmust és a keleti vallásokat. Az meg egy plusz jó pont a Koeinek, hogy volt bátorságuk egy ilyen játékot kihozni az amerikai piacra. A lelkesedésemből persze ne vonjon le senki téves következtetéseket, nem vagyok buddhista, csak egyszerűen arról van szó, hogy oltári jó hangulatot teremt a játék ezen mitológiai oldala. Amúgy is szeretem az ilyen történeteket, a suliban is a kedvenc témám a görög mitológia volt. Visszatérve a játékra nemcsak a mitológiai alapja valós, hanem globális értelemben a földrajzi is. Ezalatt azt értem, hogy bár földrajzilag létező országból (Kína) indul a játék, de mégis az összes helyszín (pld. városok) kitalált vagy csak a képzeletben létező helyek. Maga a környezet is amibe a játékban csöppenünk olyan, mintha egy mitológiai világba kerülnénk, ahol az emberek csupán egy faj a sok közül. Szörnyek, istenek, és még számtalan lény él a Földön, és a mágia is ismert dolog. Egy 100%-ig fantasy játékra számítsatok tehát. Maga a sztori igen egyszerűen indul. Saiyuki főszereplőjét Chin Ganjo-t (vagy ahogy a játék egészében hívják Sanzo-t) Kelet-Kínában egy folyóparton találta meg egy öreg szerzetes és magához vette és felnevelte a gyermeket. 16 évvel ezután Sanzo elismert szerzetesként éli életét. Egy napon (amikor épp a császár nagykövetét várják a szerzetesek) Sanzo álmában megjelenik Lady Kannon (nagy hatalmú istennő) és megparancsolja Sanzonak, hogy menjen el Indiába a Thunder templomba. Egy varázsbotot is ad neki a Thunder Rod-ot, ezt kell eljuttatnia a templomba. Valamilyen "véletlen" folytán a császár követe is azt a parancsot hozza a rendbe, hogy egy valaki induljon el Indiába. Sanzo vállalkozik és megkapja a feladatot. Innen indul tehát a fordulatos, hangulatos és izgalmas, no és HOSSZÚ sztori. Sanzo rövidesen megismerkedik a Were lényekkel, amelyek elsőre emberhez hasonlóak, de képesek átváltozni vadállatokká és nagyon jó harcosok. Ők fognak csatlakozni hozzánk és segíteni kalandjainkat.

GYORS ÉRTÉKELÉS

A Saiyukit nagyszerű és élvezetes játéknak tartom. Nagyon tetszett, hogy minden egyes új helyre érkezvén történik valami izgalmas a történetben. A karakterek remekül meg vannak tervezve, a rossz és a jó oldalon is találunk kedvenc szereplőket. Minden olyan mintha egy jó anime vagy manga rajzfilmet néznénk. Az, hogy valós mitológiai alapokra épít az anyag meg külön egy hangulatos dolog és hatalmas ötlet volt szerintem. A stratégiai részben szintén nem találni kifogásolni valót. A harc élvezetes és a nehézsége is pontosan elvan találva (kicsit könnyebb a játék a FFT-nél). A legfontosabb, hogy itt nem érezzük, hogy csalna a program, mint a FF Tactics-nál, ahol valamiért minden helyzetben én húztam a rövidebbet, pld. ha csak 1% esély volt rá hogy NEM találom el az ellenfelet, biztos, hogy melléütöttem. Itt szerencsére ilyen nincs. Rengeteget kell ám harcolni, egy-egy keményebb összecsapás akár órákig is eltarthat és harcokból több száz van a játékban. A kellemes rajzolt grafikával teljes mértékben elégedett voltam, nem jobb de nem is rosszabb a FF Tactics-nál. Viszont a karakterek arcképei szerintem kiválóan meg vannak rajzolva. A zenék kellemesek, bár nem kiemelkedők. Hibát a játékban nem találtam, hacsak az nem, hogy a játékban két főszereplő van, egy csaj és egy srác. Kettőjük között SEMMI különbség nincs, még a nevük is ugyanaz és ugyanazt is mondják a párbeszédekben. A történetük is megegyezik, igaz a csajjal nem sokat játszottam, úgyhogy talán lehetnek különbségek, kiindulva a történetből. Ez persze csak apró szőrszálhasogatás és csak azért írtam le, hogy teljes képetek legyen a játékról. Én a hangulatos, hosszú és tartalmas játékmenet és a kiváló harc miatt a Saiyuki-t egyaránt ajánlom a stratégiai RPG-k eddigi rajongóinak és azoknak is akik még nem próbáltak ilyen stuffokat. Érdemes beszerezni, ezt elhihetitek! De kár, hogy nincs több, hely! Mindegy a mellékletben még írtam pár dolgot.

Veres Miki

SAIYUKI JOURNEY WEST

KOEI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS ÉS ÉRDEKES, MITOLÓGIAI ALAPOK, JÓ HARC
× NINCS KEDVEM KÖTEKEDNI

9.5 pont



PLAYSTATION LELTÁR

A1 CARD GAMES

Viszonylag sok játék érkezett hozzánk Playstationre, de első ránézésre egyik sem érdemel egy teljes oldalt az újság hasábjain. Kezdésnek itt egy teljesen hagyományos kártyás játék. Elég ritkán fordul elő, hogy a programozóknak ilyen ötletek is eszébe jutnak, a sok 3D-s gyilkolászás mellett. A betöltés után azonnal egy kezdőképernyő fogad és meglepően kellemes muzsika szól. A jó zene végig jellemző a játékra, már csak háttérzenének is érdemes betölteni, ha nem szeretjük a kártyázást. Ha szeretjük, akkor talán jól is érezhetjük magunkat a programmal, hiszen hat különféle játékot kínál, a Black Jacktől kezdve a Draw Pokeren át a Presidentig válogathatunk kedvünkre.

A menüben két játékkezdési lehetőséget kapunk. Bemehetünk a kaszinóba, ahol attól függ a játék típusa és nehézsége, hogy kivel játszunk és melyik asztalnál. Kezdhetünk szabad játékot is, ahol mi válogatjuk meg a nehézséget és a játék fajtáját. Ezen kívül, ha nem vagyunk jártasak a kártyázásban – mint, ahogy én sem – találunk egy "manual" opciót, melyben részletesen elolvashatjuk az összes já-



ték szabályát, tippeket a nyeréshez, stratégiákat, stb. Egy egész könyv áll rendelkezésre, csak bírja a szemünk végigolvasni. A beállításoknál valamennyire mi is beleszólhatunk a szabályokba, a háttérzenét és a hangokat állítgathatjuk, és a memóriakártyáról tölthetünk menthetünk állásokat. A grafikára nem jellemző a túlzott kidolgozás, sehol sem találunk mozgó animációkat és egyéb csilli-villit, de nem is szükséges. Hogy a Casino című filmből idézzek: "Padló, plafon, négy fal. Pont, amire szükségünk van". Az A1 Card Games pontosan ilyen játék. Aki szeret kártyázni, szerezze be nem fog csalódni.



8 pont

A1 TENNIS

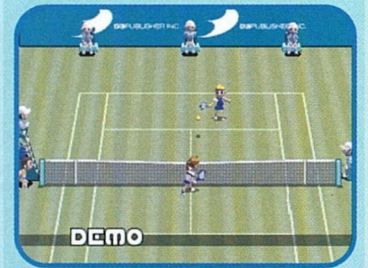
Egy újabb játék az A1 sorozatból. Ezúttal egy tenisz. Bevallom nem vagyok oda a teniszért, de ha játszhatóvá tudják tenni a képernyőn egy laikus számára is, talán el lehet vele játszogatni. Nos az A1 Tenis nem tartozik ezek közé. Grafikailag csúnyább, mint az öt évvel ezelőtti Megadrive-os tenisz programok. Irányításban elég gyatra, alig látni, mit és hogy üt az ellenfél és mire észbe kapunk, már vesztettünk is. Még legkönnyebb fokozaton is porig gyaláz a gép.

A betöltést követően kivág elénk egy kezdőképernyőt, nyomunk egy Startot és egy ritka ocsmány menübe kerülünk. Választhatunk bajnokság és szabad meccs között. A szabad mérkőzésen a játék típusát (hányan legyünk, ki irányítsa a játékosokat) és a karaktert választhatjuk ki (elég sokféle Manga stílusú figura áll rendelkezésre). Végül pedig a pálya talaját kell eldöntenünk. Máris elindul a játék. Ami elsőre feltűnhet, hogy a mozgás elég lassú, míg a labda gyorsan száll. Ha az ütést követően azonnal nem mozdulunk rá, már el is vesztünk, mert a



figuránk képtelen odaérni. De ha oda is ér, valószínűleg mellé fog ütni. Kétféle ütést vihetünk be és ezeket kombinálhatjuk az irányokkal. Az is fel fog tűnni pár perc játék után, hogy mindig ugyanaz a zene szól. Összesen két szám található a játékban, egy szól a menüben és egy a pályán. Pár perc próbálkozás után, már az idegbaj kerülgetett, hogy mindig elölről kezdődik a zene, hogy sosem tudok szerezni egyetlen pontot sem és a gép ütései mindig pontosan oda mennek ahova kell és tízszer olyan gyorsan, mint az enyémek.

Nem tudom ki játszana szívesen egy ilyen programmal, mert aki ért a teniszhez, komolytalannak látná, aki meg nem ért, annak nincs esélye a győzelemre.



Játszanak vele inkább a programozók, aki ránk szabadították ezt a csapást.

3 pont

EUROPE RACER

Mikor betettem a lemezt és elkezdődött a játék animációja, felcsillant a szemem. Na, jól fogok szórakozni, gondoltam. Végre egy igazi száguldós autós program. A kezdő film szerint ugyanis egy autópályán száguldott egy csomó versenyautó utánuk meg egy halom rendőr és helikopter. Minden száguldó kocsira ráköze-



lített a kamera és bemutatkozott az illető sofőr. Természetesen mindenki a saját nyelvén. Voltak Oroszországból, Angliából, Franciából és Olaszból, Amcsiból, stb. A lényeg, hogy ezeket a futamokat bizonyos klubok szervezik világszerte, természetesen törvényen kívül.

A menürendszer elég egyedi, de mindenképen ízlésesnek mondható. Többfajta játékmód, sok autó rengeteg pálya jellemzik a programot. Amikor viszont a pályára kerültem, egyszerűen megdöbbentem. Nem hittem volna, hogy képesek ennyire elrontani egy programot. Számomra ez felfoghatatlan. Felcsigáztak a kezdésnél, alig vártam, hogy odalépjek a gázpedálnak, erre egy lassú, csúnya és kezelhetetlen játék fogadott. A grafika valami kriti-



kán aluli, az autók úgy mennek, mintha egy csiga húzná őket és a legkisebb mozdulatra is kivágódnak a pályáról. Komoly problémát okozott a kocsi pályán tartása. Sőt még egyenesen haladni is nehéz az Europe Racer autóival. Az meg külön érdekes, hogy egy Lamborginivel megyek az autóúton végsebességgel és egy Jeepes zsaru utolér és kiszorít. Nem találok szavakat. Ezen a förmedvényen még a csomó választható kocsi, a változatos – bár rendkívül ocsmány – pályák és a többfajta versenymód sem segít. Míg az intró alatt pergő zenét nyomatnak, a pályán altató az aláfestés. Ha jót akarsz magadnak és valamennyire is becsülöd a Playstationöd, nem teszel bele ekkora szemetet. Én is röstellem, hogy megbántottam a drága kis gépemet ezzel a mocsokkal, de hát sajnos ez a munka része, már biztos ő is hozzászokott.

2 pont

ROCKET POWER: TEAM ROCKET RESCUE

Egy Nickelodeon produkció, melyben a híres Fecsegő tipegők stílusú figurákkal kelünk harcra az idő vagy egymás ellen. A játék motorjával készült történetet csak a kezdés után tekinthetjük meg. A menüben válogathatunk a Championship, Freeplay és a "Tito játéka" módok között. A cél általában mindenhol ugyan az, különböző extrém sportokban helytállni (BMX pályán való bűvészkedés, görkorcsolyás ugrálgatás, snowboardozás, stb.) Sajnos a grafikai kidolgozás nem a legszebb és az irányítás is a legtöbb helyen elég satnya. Talán a görkorcsolyás pályák a legjátszhatóbbak, míg a snowboard a legkevésbé irányítható. Minden pálya időre megy, elég kemény limittel.



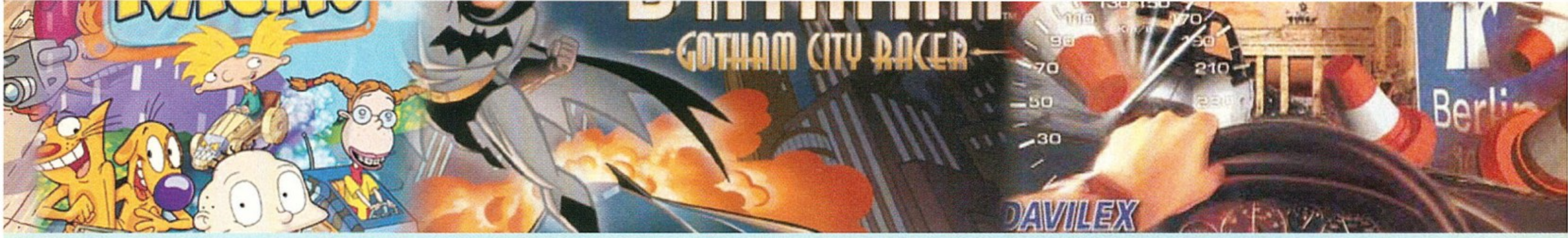
Másodperceken múlik minden, de ha időben benne vagyunk a kiszabott keretben, talán a következő pályára léphetünk. És ez így megy, míg meg nem unjuk. Van viszont kétjátékos mód is, ahol egymás eredményeit kell felülmúlnunk. Ami engem a leginkább zavart, az a hihetetlen lassú töltés. Szinte mindenért tölt a játék. Ahhoz, hogy kiírja a gratulációt a sikeres teljesítésért, fél percet kell várnunk. Utána betölti a következő pálya ismertetőjét, újabb fél perc. Majd arra vár, hogy kiválasszuk, tovább kívánunk játszani a következő szinten és azt is szépen beszuttyogja a memóriába, legalább még egy



perc alatt. Ha kudarcot vallunk valahol, nincs újrakezdési lehetőség, mert betölti a "vesztettél" képernyőt. Majd újból pályaválasztás és töltés. Egy idő után azon kapja magát a játékos, hogy fél órát tölt a program, míg ő két percet játszik.

A Rocket Power se nem szép, se nem jól játszható és ráadásul még lassú is.

4 pont



NICKTOONS RACING

Ismét egy Nickelodeon játék, de ezúttal a jobbik fajtából. A NickToons Racing leginkább a Flúgos Futamhoz hasonlítható. Rengeteg rajzfilmfigura szerepel a programban, egymás ellen versenyeznek mindenféle fura járművel. A pályán elszórtan található fegyverekkel még ki is füstölhetik egymást. Szappanbuborékot lehet kilőni az előttünk



haladóra, amitől felszáll, majd kipukkan és leesik. Kukát lehet húzni a mögöttünk lévő ellenfél fejére és hasonlók. Egy nagyon kedves animációval indul a játék és a menürendszer is kellően infantilis. Minden mozdulatunknak valami idétlen hangja van, ugrál repül pattog minden menüpont. Kiválasztjuk, hogy kivel versenyzünk és milyen módban és már száguldhatunk is.

Vannak itt Fecsegő Tipegők, Jajj a szörnyek, Arnold, Catdog és egy titokzatos idegen is. A játék grafikája elég szép, bár néhol elég üres a pálya. Viszont gyors, sehol sem lassul be és a hangulathoz illő, idétlen zene szól végig. Az irányítás könnyű, nem lesz nehéz megnyernünk a versenyeket, bár



néhol nagyon úgy tűnik, hogy mindenki minket támad, és egymást nem bántják. Ha felhúzzuk a pajzsot és takarékoskodunk a nitróval, tuti befutók leszünk. A kuka dobálással vigyázzunk, mert ha az ellenfél nem hajt bele, lehet, hogy a következő körben mi fogunk. Marha jól néz ki, ahogy egy idióta figura egy kukával a fején próbálja megtalálni a helyes utat. Persze vannak még egyéb fura fegyverek is. Dobhatunk el pukkanó bombákat, rakétát lőhetünk, füstbombát, stb. Érdemes felszedegetni a pörgő bogyókat, mert feltöltik a nitrónkat.

Az előző Nickelodeon játékhoz képest villám gyorsan tölt, élvezhető játékmenetet nyújt. Talán az egyik legértékelhetőbb program, az e havi összeállításunkból.

7 pont

RAYMAN BRAIN GAMES

Újra eljött hozzánk Rayman. Ugye mindenki ismeri ezt a fura fickót? Valójában neki nincs is teste, csak darabokból áll össze. Két tappancs, egy has, két kéz és egy fej. Ezek mind a levegőben lebegnek és valami ismeretlen erő tartja össze őket. Mikor indul a játék Rayman összerakja magát és készen áll a kalandra. Ebben a világban mindenki ilyen szellős figura. Rayman mindig az UbiSoft kedvenc karakterei közé tartozott, annak idején még PC-re jelent meg az első platform játék, melyben Rayman volt a főszereplő. Azóta több rész is napvilágot látott, míg végül valószínűleg Playstationre az utolsó a Barin Games. Ez egy inkább fiatal korosztálynak szánt ügyességi játék, melyben Raymant irányítva kell megoldanunk az elgondolkodtató feladatokat. Természetesen egy tíz éven felüli játékos már nem igazán kötnek le az



olyan feladatok, mint hangok alapján a szavak felismerése, illetve a számok megtanulása. Viszont egy kissrác könnyedén és játékosan tanulhat a játékkal. Jön a varázsló és mond egy szót, mi meg megyünk a pályán és játszunk, mint eddig, vagyis ugrálunk, lecsapjuk az ellenfeleket, bogyókat gyűjtünk, mígnem egy elágazáshoz érünk. Az egyik út a halálba vezet, a másik a cél felé. Ha emlékszünk a szóra amit a varázsló mondott, és elolvassuk az úttáblán lévő szavakat, rájöhetünk melyik a helyes út. A grafika szép, pontosan olyan stílusú, mint amilyen egy mászkálós játék volt régebben. A zene is dallamos és kellemes, míg az irányítás csodás. Könnyedén mozgunk, sosem tévesztjük el az ugrást,



mindig az történik, amit szeretnénk. Ha még nem találkoztuk Raymannel és nem ismerjük a speciális tulajdonságait, benézhetünk a gyakorló pályára, ahol egy tündér mindenre megtanít. Én régen is szerettem Raymant és ez a játék sem okozott csalódást. Kedves, aranyos program minden fiatal Rayman rajongónak.

9 pont

BATMAN GOTHAM CITY RACER

A TV-ben nagy sikert arató Batman újra meglátogatott minket a Playstation képernyőjén, de ezúttal egy autós játék-



ban. A Batman Gotham City Racer egy akciójáték, melyben autósüldözések, lövöldözések és robbantások szemtanúi lehetünk. A játék története az eredeti rajzfilmet követi és minden pálya között igazi bejátszásokat láthatunk. Meglepően jó minőségűek az átvezető filmek. Szinte teljesen megegyeznek az eredetivel, ha a Cartoon Networkön nyomatnák meg nem mondanám, hogy Playstationről megy. Maga a játék elég nehéz, mert az irányítás elég gyengére sikerült. A járművek nem mindig teszik azt, amit mi szeretnénk. Analóg irányítóval könnyebb dolgunk lesz, de a hagyományossal szánalmasan kezelhetetlen. A grafikai értékelésnél elég nehéz dolgom van, hiszen maga a grafika



nem csúnya, sőt azt is mondhatnám, hogy szép, a maga módján, hiszen hasonlít a rajzfilméhez. Viszont éppen ezért elég üres, kockás és sivár is egyben. Mindenesetre elég gyorsan mozog, így ezt a javára lehet írni.

Kétféle képen kezdhetünk játszani. Vagy a sztori alapján a rajzfilmet játsszuk végig, vagy csak járőrözünk a városban és ahol bankot rabolnak, vagy robbantanak, oda rohanunk és segítünk. Száguldhatunk a Batmobillal, vagy a többi szereplő motorjával. Turbózhatunk, lőhetünk elfoghatjuk a rosszfiúkat, stb. Zeneileg elég jó a program, izgalmas, gyorsan tölt és pörgő játékmenetet nyújt. Sajnos a sokadik pályán viszont már unalmassá válhat a bűnözők kergetése és elkapása. A feladatok általában kimerülnek valaki követésében (úgy, hogy ne vegyen észre minket), illetve terroristák elfogásában. Ennek ellenére mégsem rossz játék a legújabb Batman. Aki szereti a rajzfilmet és úgy általában mindent, ami Batman, az jól fog szórakozni.

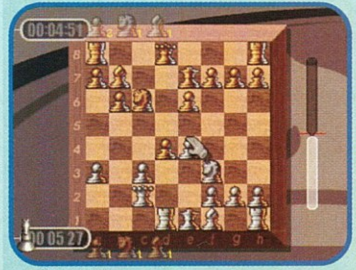
7.5 pont

VIRTUAL KASPAROV

Ez a játék egy igazi meglepetés volt számomra, hiszen tényleg nem mindennapi, hogy ilyesmi lát napvilágot és még ilyen nagyszerűen is sikerül. A Virtual Kasparov egy igazi csemege a sakkjátékok szerelmeseinek. Sakkozni nagyon sokan szeretnek, hiszen ez a legkevesebb mozgást igénylő sport. Eddig se kellett kimozdulnunk a laskásból ahhoz, hogy egy jót "sportoljunk", de ezúttal még a képernyő elől sem kell. A Virtal Kasparov egy nagyon egyszerű, de mégis bonyolult program. Sakkozhatunk vele három dimenzióban és két dimenziós nézetben egyaránt.



Kiválaszthatjuk a pályák hátterét, a figurák stílusát és a pálya bevonatát is. Játszhatunk fabábukkal, márvánnyal, állatfigurákkal, lovagokkal, sőt még számítógép alkatrészekkel is (a paraszt például egy floppy lemez). Lejátszhatunk híres meccseket, melyek közül évszámonként válogathatunk. Természetesen ketten is nyomulhatunk egymás ellen, de a gép is elég kemény ellenfél. Sőt, nagyon kemény. Mivel a szimpla fokozatokon kívül, beléphetünk a virtuális ellenfelek menübe is és egy valós versenyző ellen is mérkőzhetünk. Ilyenkor megtekinthetjük a valós játékos fényképét és a stílusáról olvashatunk. A program pontosan



úgy fog ellenünk lépni, mintha például az igazi Andrej Leshopowicz ülne velünk szemben. És ami a legjobb, az a Sakk tanfolyam. Egy egész könyvet találunk a játékon belül, melynek segítségével megtanulhatunk sakkozni. Minden lehetséges lépés, speciális stratégiák, egyszóval tökéletesíthetjük tudásunkat. Senki ne várjon digitalizált animációkat meg átvezető filmeket. Ez csupán egy sakkjáték, de abból egy igen jó minőségű.

Tibi

9 pont







ENTER: ELECTRO™

SPIDER-MAN 2

TELEFONTA, VAN MÁR TELEFONJA



Úgyis mindig nosztalgiázom, tehát megteszem ezt most is. Amikor a Spider-Man 2: Enter Electro végre elindult a gépemben, eszembe jutottak azok a pillanatok, amikor általános iskolában kincsként kezeltünk minden információt és fényképet a pókemberről, mert akkoriban még csak a külföldről becsempészett videokazettákon lehetett látni a figurát. Akik most tizenévesek, szinte egyáltalán nem érzik, hogy mekkorát változott a világ az elmúlt évtizedben. Pontosan azért, mert gyerekoromban ronggyá néztem a sarki büfés Németországból hozott Pókember kazettáit. Mondanom sem kell, hogy addig viszont kizárólag képregényekben olvashattunk a hősről, persze azok is németül voltak, így nem sokat értettünk belőle, így amikor az agyonlapozott képregényhős videokazettán megjelent, hát elhaltunk a gyönyörtől!

Amikor pár éve találkoztam Peter Parker első PS-es kalandjaival, nagyon tetszett a dolog, különösen azért, mert akkoriban (majdnem két éve) mérföldkőként kellett értékelni a játékot. Egészen új stílusban sikerült áthozni a gépre a tudást, amivel a mi pókhősünk fel van szerelkezve – a pókemberi erőket nagyon jól lehetett érezni a játékban, mint irányítás, mint grafikai szempontból. Arról nem is kell említést tennem, hogy az volt az első használható Spider-Man, így már csak ezért is sikerült nagyot szakítania a világ játékos társadalmából. Aztán teltek múltak az évek, és most megjelent a Spider-Man 2: Enter Electro.

Elöljáróban talán annyit mondanék róla, hogy legalább annyira jó, mint elődje, ám azóta már fordult a világ egy kicsit, így tény, hogy a PS-es kiadásként sokkal nehezebb utat kell a játéknak bejárni, hogy elődje magasságaiba emelkedhessen. Peter Parker idei küzdelmeiben, ahogy a címből is kiderül a nagy ellenfél Electro lesz, aki kisebb hadsereget fenntartva próbálja tönkretenni a világot. Nem kell ezen meglepődni, természetesen mindent meg kell tenni annak érdekében, hogy ezt megakadályozzuk.

A játékban hősünk szinte minden olyan mozdulatot tud, amit megismerhettünk a képregényekből és a tévéfilmekből. Ha valaki esetleg mégsem ismerné ezeket a mozgásokat, szerencsére a készítők beleépítettek a játékba egy kis tutorial-részt, amit cimboránk Beast vezényel le nekünk. Így mielőtt nekikezdenénk a nagybetűs játéknak, mégis megtanulhatjuk a falon mászást és a pókhálón való lengés legalapvetőbb feladatait. Egyébként a programban többen is barátként jelennek meg, így a már fent említett Beast-en kívül haverkodunk még Rouge-al és Professzor Xavier-el is. Ők mind így vagy úgy segíteni próbálnak a végső győzelem érdekében.

Maga a játékmenet egyébként kicsit nehézkesnek tűnhet első látásra, mivel szinte minden irányban mozoghatunk és így könnyen érezhetjük, hogy körbe-körbe lengünk, mindenféle cél nélkül. A lényeg: minden ellenfelet legyőzni a pályán, minden tüzet eloltani és minden feladatot elvégezni, ami út közben felmerül. Az előző részhez képes talán a legjobb és leglátványosabb fejlődés a kilőhető pókháló használhatóságának a kiszélesedése lett. Már nem csak lengésre és pár apróbb feladatra használhatjuk a mutációnkból (és csuklónkból) kilőhető hálót, hanem messziről behálózhatunk embereket és magunk felé ránthatjuk őket, de megtehetjük ugyanezt épületekkel és mindenféle tárgyakkal, innentől kezdve már nem kell sok ész ahhoz, hogy pár küldetést egyszerűen úgy oldjuk meg, hogy rádöntünk a gonoszokra mondjuk egy villanyoszlopot.

A készítők még egy távoli célzó rendszert is kitaláltak a játékba, így messziről is viszonylag pontosan tudjuk lelőni a sok izompacsirtát a környéken. Ellenfeleink között szintén a megszokott csapat erőlködik, mint Shocker vagy a Metallica számhoz egyáltalán nem kapcsolódó Sandman.

Igazából a játékban egyetlen egy komoly problémát találtam, az viszont megkeserítheti a program végigjátszását mindenkinek. A kameraállásokról van szó. Egy viszonylag használható, folyamatosan változó kameraállásokat felvonultató megjelenítésről van szó, ami hasznos, de rengeteg alkalommal megnehezíti a dolgunkat. Ha például valamit keresnünk kell a játékban, egyszerűen nehezebb megtalálni, mert bár többször is ugyanabban az utcában járunk, minden alkalommal más kameraállásból látjuk, így nem ismerjük fel. Különösen a játék vége felé, ahol folyamatosan nőnek a bejárandó területek lesz erősen kellemetlen a dolog.

Az ugrásoknál a háztetőkről is problémás a megfelelő irányt megtalálni, mivel nem mindig látni, hogy van a előttünk épület, ebből adódóan ha a nagy semmibe sikerül kiugranunk, rövid úton kitörjük a nyakunkat. Verekedéseknél is igazából ez nehezíti a dolgunkat, nem az ellenfelek tudása. Grafikai szempontból egyébként a készítők elmentek a PS tudásának a határáig, ennél jobbat már úgysem lehet csinálni, és igazából nem is kell, mert pontosan ez a sötét, kicsit homályos világ érzékelteti a legjobban a Spider-Man veszélyes, éjszakai világát, amit a képregényekben érezhettünk. Több éjszakás játékról van szó, mégis azt ajánlom, hogy comicrajongók vegyék leginkább meg, mert nekik nyújt igazán nagy élvezetet a program, annak ellenére, hogy tulajdonképpen semmi baj nincs az Enter Electro-val.

aDaM





SPIDER-MAN 2
ENTER ELECTRO

ACTIVISION

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A GRAFIKA ELÉG PÖPEC
× NEHÉZ, MOCSOK, SZEMÉT!

8.5 pont

NYOMASD A SZILIKONT, HADD CSÚSSZON!

Nem igazán tudom, hogyan is kezdjem ezt a tesztet, ugyanis az alany nem éppen egy mindennapi program. Ezt már akkor észrevettem, amikor a Martin asztalán lévő újdonságokat nézegettem meg egyenként. A legtöbb résztvevő maximum egy-két percig húzta, de a Stretch Panic rögtön megdöbbentett érdekes hozzáállásával. Rögtön meg is kérdeztem a főnököt, próbálgatta-e már, tetszett-e neki és írunk-e majd róla. Az összes válasz pozitív volt, és ennek nagyon örültem, rögtön felvállalva magamra a tesztelő szerepét. Egy kicsit ugyan szomorkás is voltam, mert féltem attól, hogy Európába már nem fog eljutni ez a különleges csemege, de szerencsére nem így lett, időközben megkaptuk, méghozzá Freak Out néven. Azt előre jelezném, hogy lesznek, akiknek nagyon nem fog bejönni az anyag, de aki nem zárkózik el a meglepő ötletektől, amik kitöltik ezt a programot, az remekül fog szórakozni.



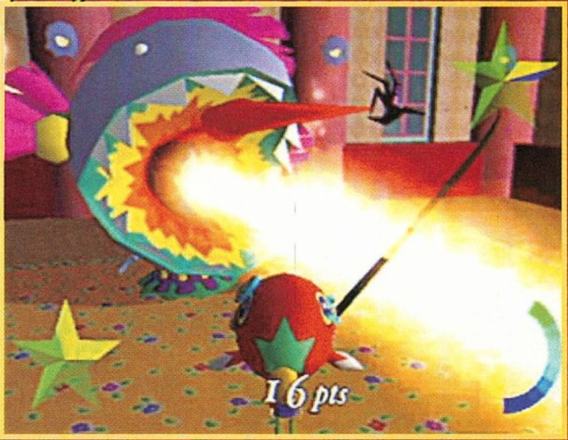


MELLVADÁSZOK ELŐNYBEN!

Az, hogy mennyire beteges a játék, már a kezdő filmből is kiderül. Az álló és mozgóképek összevágásából, egymásra helyezéséből kreált videó megteszi a kívánt hatást, az ember csak ül, és nézi, miközben azon gondolkozik, vajon ezt viccnek szánták a fejlesztők, vagy nem?! Ezzel most nem arra akarok célozni, hogy rossz lenne, csak annyira furcsa az egész megvalósítás, hogy az elmondhatatlan, ezt látni kell.

A történet szerint a csöndes kisvárosban élő kislány (azaz főszereplőnk Linda) éppen hazafelé tartott, amikor egy furcsa furgon hajtott el mellette, ami pont a házuknál állt meg. Valaki ki is szállt belőle, és egy csomagot adott át a családnak, ami idővel kinyílt magától, és megnyitott egy dimenziókaput. Ez a kapu elnyelte Linda tizenkét lánytestvérét, és a gonosz erők, amik odaát várakoztak, átalakították őket rosszindulatú teremtményekké. A kislány, amikor megtudta, hogy mi történt, utánuk ment, hogy kiszabadítsa a többieket. Körülbelül ennyit tudhatunk meg az említett filmecskéből, azután már meg is kapjuk az irányítást. Az Agónia csarnokába kerültünk, ahonnan eljuthatunk a többi lányhoz. Aki esetleg nem döbbent volna meg a videó alatt, az majd itt fog, ugyanis ez a csarnok is eltér a szokványos platformjáték kiinduló ponttól. Annyiban a szokványos, hogy megtaláljuk ebben is a megszokott kapukat, amik a különböző helyszínekre vezetnek, de tulajdonképpen ennyi a közös a többi hasonló stílusú programmal. A háttér olyan, mintha tussal rajzolták volna meg egy vázlatnak. Az egész mozog, remeg, egyedül néhány háttérelem töri meg ezt a képet, ami rendesen megadja a szükséges hangulatot. Nézzük csak... találsz hat ajtót, meg egy molekulára emlékeztető valamit. Ez utóbbi szolgál a mentésre, amennyiben már megoldottál pár feladatot. Az ajtók között van kettő olyan, amire az EX felirat van írva, a többin az egyes szám látható. Először az EX feliratosokba tudsz bemenni, ugyanis a többihez csak pontok felhasználásával juthatsz be. A szükséges pontokat ebben a két teremben találod, tehát bezárult a kör, irány valamelyik pálya. Mozogni a bal analóg karral tudsz, az L1, és L2 a kamerát helyezi mögéd (ez az irányításnál elég fontos, mert a kamera alapból elég lassan követi a mozgásodat). A fegyveredet a nyakadban lévő sálszerű valami jelenti, ami egy kézben végződik. Ez is egy olyan ötlet egyébként, ami roppantul tetszett. Ezt a kezet az R1 hozza működésbe, így nyújthatod ki, foghatsz meg vele valamit (ez a módja a kapuk kinyitásának is). Navigálni is tudod, méghozzá a jobb karral, valamint, ha már megfogtál vele valamit, akkor az R3 megnyomásával a kijelölt helyre repítheted magad, de ezzel vigyázni kell, mert nagyon jól kell bemérni a távolságokat, ellenkező esetben könnyen egy szakadékban végzed. Életerőd a bal-alsó sarokban van, és egy csillag jelzi. Amikor megsebeznek, akkor kicsit töltődik az üres hely, és amikor már telítve van, akkor fogsz meghalni. Az normál ellenfelek a sima pályákon (EX) találhatóak, és úgy néznek ki, mint a valós életben is megtalálható nagycsöcsü (szilikonozott) "plázacicák". Bele kell kapaszkodni a hátukba **(Én soha nem a hátukba kapaszkodtam bele, Bojti! Martin)** és így szanaszét durrantani őket. Amikor meghaltak, pontszámot kapsz értük... ezekből tudsz bejutni a főellenségekhez. Utóbbiak teljesen különböznek egymástól, mindegyiknek van egy gyenge pontja, amit ha megtalálsz, máris nyert ügyed van. Ha kinyírtad őket, újabb kapuk nyílnak meg, persze most már erősebb ellenfelekkel, és több pontot érő főellenségekkel. Nagyon jó az egész, ami nem tetszett, az az, hogy a sima lények mindig csak a korábban említett csajok, a változtatás mindössze annyi rajtuk, hogy mindig más színű ruhában vannak. Ez elég gagyi, de legalább a testvéreinket jelentő főszörnyek nagyon jól el lettek találva. Az egyik kedvencem a fehérruhás nő, aki körül kis emberkék rohangásznak. Egy idő után hívni kezdi őket, majd a köré sereglett csapatot átalakítja kis ördögökké, akik vérben forgó, őrült szemekkel repkednek mögötted, és folyamatosan vihognak. Elég brutális. Nála egyébként az a jó "gyógymód", hogy amikor magához hívta a "kicsiket", egyenként arrébb húzod őket, ezzel megállítva az átalakulás műveletét. Szóval tulajdonképpen ennyi a lényeg, ami elmondható. A "brutálcickós" lányok egyébként nagyon jó ötletek, csak idővel tényleg unalmasak. Először például jókat lehet röhögni azon, hogy ha leesnek egy szakadékba, akkor a melleiket használva (mint egy helikopter) visszarepülnek a szilárd talajra. Poén... Egyébként ezt a szilikon mellrobbantgatást szívesen kipróbálnám élőben is. Nem tudom ki, hogy van vele, de már tele a hócipőm ezekkel a műcicákkal, akik egyfolytában csak nyivákolnak, pénz nélkül már létezni sem tudnak, és egész egyszerűen idegesítők az egész hozzáállásukkal. Lehet, hogy én már maradi vagyok, de az érzelmek már senkinek nem számítanak? Tiszta röhej, ami az utóbbi években megy... teljesen elszálltak a fiatalok. Ehh...mindegy. Mindenesetre a program nagyon jó, egyedül az irányítással, és a szavatossággal van egy kis gond. A grafika szép, és stílusos, az összkép remek. Aki nyitott az ilyen beteges ötletekre, az próbálkozzon meg vele, mert tényleg nem hiszem, hogy csak nekem és a Martinnak jönne be.

Böjtös 'Silver' Gábor







FREAK OUT

TREASURE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (66KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ NAGYON ÖTLETES DOLOG KIPUKKASZTANI A LÁNYOK MELLÉT
× DE A FŐELLENSÉG NÉLKÜL HAMAR MEGUNHATÓ

8 pont

ÖRDÖG ÚR, ZSEPKENDŐT PARANCSOL?

A szerelemről írni hálás és közkedvelt téma – megtették ezt már igen sokan, amióta világ a világ. A szerelmet, mint "fogalmat" konkrétan megmagyarázni, esetleg a "miértjét" pontosan megfogalmazni viszont majdnem lehetetlen! Érthetetlen, felfoghatatlan, ellentmondásos és keserves elmeállapot ez, mégis a legtöbb ember így vagy úgy, de rendszeresen beleesik. Én most megpróbálkozom a lehetetlennel – elmesélem nektek legutóbbi szerelmem történetét.

HOGYAN KEZDŐDÖTT?

Minden úgy indult, mint ahogy az a "nagykönyvben" meg van írva. Sokat lehetett hallani róla, hogy mennyire szép lesz, meg jó, izgalmas, satöbbi. Érdekelt a dolog, nem tagadom, de nem dőltem be az előzetes beharangozásoknak – úgy voltam vele, hogy majd ha ott leszünk, szemtől-szembe, ő meg én, na, majd akkor kiderül, hogy mit is tud valójában. Rövidesen megérkeztek az első képek is Róla. Szép volt, iszonyúan szép, szebb, mint eddig bármi. Onnan, ahonnan ő jött már több gyönyörűség is kikerült a világba, talán már túl sok is, de ő nem tartozott a futószalagon gyártott, üresfejű szépségek közé. ő más volt. Még szülei is – akiket jól ismertem testvérei révén – azt mondták, neveltetése során nem is gondolták volna, hogy "ez" lesz belőle. Mindenki magának akarta, aki meglátta, annyira ízlésesen kellette magát – de én még mindig tartottam magam, hiszen tudtam, hogy egy jó fotó semmit sem jelent. A sminkesek csodákra képesek! Majd ha összejövünk mi ketten, túl leszünk az első viharos, akcióval teli éjszakán és a hajnal első sugarainál megpillantom "reggeli" arcát – nos, akkor majd megállapítom, hogy tényleg olyan elsöprő teljesítményt nyújtotte, mint amit vártam Tőle.





AZ ELSŐ RANDI

Aztán eljött a nagy nap. Jól időzített, mert éppen semmi más dolgom sem volt, csak Vele tudtam foglalkozni. Ott volt a kezeim között, és én eldöntöttem, hogy egy teljesen új taktikát fogok alkalmazni: kihagyom a hosszú udvarlást és az óvatos ismerkedést, és inkább egyből a "sűrűjébe" vetem magam.

Hamar elvesztem! Pár perc elteltével, amikor még szinte meg sem mutatta igazi arcát tudtam, hogy beleszerettem. Gyönyörű volt, igényes, tiszta és elragadó. Semmi erőltetett képmutatás, lopott, másoktól átvett sallang – úgy éreztem, mintha egy földre szállt angyallal lennék egy fedél alatt.

A "szépség" elég szubjektív fogalom, de az ő szépségét nem lehet a már ismert jelzőkkel körülírni. Ő egy új generációt képviselt, egy új "alom" első tagja volt. Mindenben egy kicsit jobb volt, mint elődei, és így utólag bevallom, könnyű dolga is volt emiatt.

Minden olyan divatos volt rajta, a legújabb trendek szerint volt öltözve és tudta is viselni azokat. Szexi volt, azonnal sokat mutatott magából és felkeltette bennem a vágyat. Meg akartam ismerni minden porcikáját, végig akartam olvasni, mint egy jó könyvet és – igen, gyarló vagyok – meg akartam törni, hogy a lábaim előtt heverjen, titkok nélkül.

De nem csak szép volt. Hangja mennyeien zengett, az égiek zenéjét halottam, vagy pedig a pokol zajai hasítottak belém attól függően, hogy miről beszélgettünk. Ahogy beszélt, ahogy énekelt, már az maga volt a csoda – ha történetesen nem ilyen külsővel áldotta volna meg a teremtő, akkor is elrabolta volna a szívem.

És ahogy viselkedett! Mint egy kezes bárány! Nem kellett hozzá "használati utasítás", hogy azonnal rájöjjek, mikor-hova kell nyúlnom ahhoz, hogy minden tökéletesen működjön. Mintha egész életemben ezt csináltam volna. Úgy éreztem, mintha egy profi szerető karjaiba omlottam volna – a legjobbat hozta ki belőlem. Akárkinek is mutattam be, mindenki el volt ájulva, hogy micsoda összeszokott páros vagyunk. Ámultak és irigykedtek, hogy micsoda könnyedén és élvezettel oldom meg a feladatokat, melyeket ő tűzött ki elém. Mármár úgy éreztem, hogy képtelen vagyok a hibázásra!

KÉT HÉT TÖRTÉNETE

Két hétig folyamatosan együtt voltunk. Kis túlzással csak akkor hagytam magára, amikor enni és aludni mentem. A dolog köztünk kezdett komolyra fordulni. Gyötörtük egymást, mint ahogy az az igazi, perzselő szerelmekben szokás. Egyre nehezebb és nehezebb feladatokat talált ki nekem, de mindezt olyan fondorlatosan csinálta, amihez hasonlóval eddigi "pályafutásom" során még nem találkoztam. Engem, aki már számtalan alkalommal győzött az ő "fajtája" ellen – és balga módon azt hittem, hogy mindent tudok –, még engem is sikerült meglepnie. Kiszámíthatatlan volt, tele új ötletekkel. Próbára tett, meggyötört, és egy percre sem hagyott pihenni. Ügyesen csinálta, mert minden olyan folyamatosan ment, mindig olyan egyértelmű volt a kitűzött cél, hogy észre sem vettem, amikor majdnem belehaltam egy-egy démoni ötletébe. De ez neki nem volt elég – amikor a legjobban a padlón voltam, egy szusszanásnyi időt sem hagyva újra lecsapott és olyan feladat elé állított, amihez képest az előző, épp hogy túlélt történet babazsúrnak tűnt. Ennek fényében talán felmerül a kérdés: miért szerettem annyira? Nos azért, mert a végén mindig én nyertem! Tizenkét-tizenhárom próbán is túl voltam már, némelyikbe beleöregedtem, de valahogy mindegyiket megoldottam. Néha hagyott, hogy megnyugodjak egy kicsit. Két gyilkos próba között mindig történeteket mesélt, melyekkel jól elszórakoztatott. Megismertem az egész életét. Játszott velem, incselkedett, egyre szebbnek láttam, amit felvillantott magából. Mindig újabb és újabb arcát mutatta meg. Újabb és újabb vad ötletekkel állt elő. Forgott velem a világ, kavargott bennem a sok inger, agyam alig tudta feldolgozni a látványt és a sok új élményt. Minél többet mutatott, annál többet akartam.

Nem mondom, voltak kisebb civakodásaink. Apró dolgok, amit talán másnak a szemére hánytam volna, de neki elnéztem. Ez a szerelem. Egyszerűen nem lehetett rá haragudni! Olyan különleges volt Ő, hogy úgy éreztem, kapcsolatunk sárba tiprása lenne, ha ezeket felhánytorgatnám neki.

Nem vagyok az a típus, aki egy-egy feladat előtt hosszan rákészül a rá váró akadályokra – nem vagyok egy "tápolós" pali –, de még így is, szinte "alaphangon" is sikerült átvergődnöm a megpróbáltatásokon. Nem volt olyan, mint az a sok minden hájjal megkent szerető, aki a partnere erőnlétéhez igazítja a saját taktikáját. Kemény volt de igazságos. Amikor "ész nélkül" rohantam a falnak, és amikor fondorlatosan, taktikázva és trükközve küzdöttem, akkor is ugyanúgy állt hozzám, sohasem keményített be jobban vagy kevésbé. Tesztjeinek meg volt a nehézségi szintje – azt, hogy én ezeket miként oldom meg, teljesen rám bízta. Ha jobban belegondolok, és egy kicsit körültekintőbben, "rákészültebben" vágtam volna bele ebbe a kalandba, könnyebben boldogultam volna – de hát ki kíváncsi egy könnyű kapcsolatra? Én nem, inkább a szenvedés!

EGYSZER MINDEN JÓNAK VÉGE SZAKAD

Aztán egyszer csak úgy éreztem, hogy eljött az utolsó éjszakánk. Gyönyörű volt, a legszebb arcát mutatta, a legszebb ruháját vette fel, hangja ünnepélyes volt. Tudtam, hogy ez egy áltagon felüli találkozás lesz. Én is igyekeztem kifenni magam, bedobtam mindent, amit eddig tanultam. Elkezdődött. Brutális volt, hideg és számító, de igazságos, mint mindig. Imádnivaló. Még mindig szerettem és ő is szeretett engem. Nem csaltam, ő sem, mindketten bedobtuk az utolsó aduinkat is. Az ászok az asztalon voltak. Erőnk a végéhez közeledett, és végül ő maradt alul. Méltóságteljesen adta meg magát. DMC, jó volt veled!

És tudjátok mi történt? A szerelem elmúlt. Baráti szeretet maradt utána. Többször is kérte, hogy kezdjük újra, de engem mostanában az ilyen "felmelegített" dolgok nem vonzanak. Különben is, megismertem valaki mást. ICO-nak hívják. Aranyos! Majd meglátjuk, mi lesz belőle...

Martin

DEVIL MAY CRY

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (476KB)

ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÖTELEZŐ DARAB! A FŐSZEREPLŐ BRAD PITTES FAZON (MOZGÁS · DUMA FIGHT CLUBBÓL)

× A KAMERAKEZELÉS A FŐELLENFELEKNÉL IDEGÖLŐEN MOSLÉK ÉS BÉNA

9.5 pont



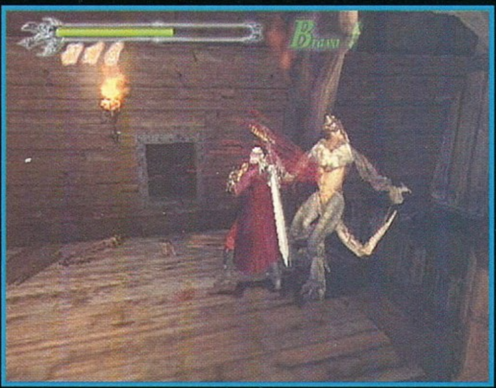












x 822
01:16:26

x 997

KEZELÉS, GOMBKIOSZTÁS

IRÁNYÍTÁS

Bal kar – Dante mozgatása.
Jobb kar lenyomva (R3) – Gyors váltás két különleges kézifegyvered a "tüzes kesztyű" Ifrit és a "villámló kard" Alastor között.
L1 – Átváltozás. Dante démonenergiájának aktiválása. Ilyenkor erősebb és gyorsabb vagy és más támadásaid vannak (lőfegyverekkel is!), mint normál állapotban.
L2 – Térkép.
R1 – Célzás lőfegyverrel.
R2 – Cukkolás. Démonenergiád 1-1 egysége tölthető fel, ha szemben állsz egy ellenféllel és cukkolod.
X/Négyzet – Lövés. Benyomva tartva erősebb lövés. (JAP verzióban Kör/Négyzet)
Háromszög – Ugrás. (JAP verzióban X)
Kör – Támadás kézifegyverrel. Benyomva erősebb támadás. (JAP verzióban Háromszög)
Select – Opciók, gyors mentés, kilépés.
Start – Menü.

START MENÜ KÉPERNYŐ

Zöld csík – Életerő
Jelek a zöld csík alatt – Démonenergia. Minél több, annál hosszabb ideig maradsz átváltozva.
Yellow Orb – Folytatási lehetőségeid száma.
Blue Orb – Kék gömbjeid száma. A játék során 44 kék található!

START MENÜ

Action – A már megtanult mozgásaid csoportokba szedett leírása.
Weapon – Kézi- és lőfegyverek váltása.
Item – Tárgylista és használat. A játék során felszedett normál tárgyakat a megfelelő helyen AUTOMATIKUSAN használja a program, így azok miatt nem kell aggódnod.
Map – Térkép, ahol a csillogó jel mutatja mindig a helyet, ahova éppen menned kell. Léphetsz az emeletek között, illetve mozgathatod is.
Mission – Aktuális küldetés illetve már megismert ellenfelek bemutatása.

MOZGÁSOK

Dupla ugrás – Elugrás után a legtöbb falról és/vagy objektumról tovább/feljebb tudsz rugaszkodni, ha a megfelelő pillanatban még egyszer megnyomod.
Bukfenc – R1 lenyomva + bal/jobb + Ugrás
Hátra szaltó – R1 lenyomva + hátra + Ugrás
Átváltozás – L1, amikor az energiacsík alatti démonenergia jelzők közül minimum 3 világít. Az átváltozáshoz kellő démonenergiát bunyózással tudod tölteni + Purple Orbokkal.

TÁMADÁSOK KARDDAL

Suhintás – Sima támadás karddal, a támadás gomb egyszeri megnyomásával. A további folytatólagos kombókat a támadás gomb különböző pillanatokban való újbóli megnyomásával produkálhatod.
Vágás – Suhintás közben támadás.
Dupla suhintás – Vágás után támadás.
Erős suhintás – Dupla suhintás közben.
Szúrás – Vágás után, egy ütem kihagyása után.
Kivégzés – Szúrás után támadás.
Feldobás – R1 lenyomva + hátra + támadás.
Felvágás – Feldobás közben támadás.
Lecsapás – Felvágás közben támadás.

VÁSÁRLÁS

Az Alastorhoz és Ifrithez tartozó speciális mozdulatokat, illetve a mágikus cuccokat a küldetések elején a Power Up pontban, illetve a pályákon a homokórát tartó szobroknál tudod megvenni. Fizetni azokkal a piros gömbökkel tudsz, amiket a pályákon elszórva és elrejtve találsz, illetve az ellenfelek leverése után kapsz.

ALASTOR SPECKÓK

Lebegés/Repülés – Átváltozás után felugrasz és nyomod az R1-et. Fogyasztja a démonenergiát. Titkos helyekhez ideális!
Stinger LV1-2 – Erős szúrásos támadás. R1 + támadás.
Round Trip – Kard eldobása a támadás gombbal. A dobás távolsága a lenyomás idejétől függ.
Air Hike – Speciális dupla ugrás, ahol nem kell "fal" az elrugaszkodáshoz, mert megjelenik egy platform, amelyről bármerre továbbugorhatsz. Néhány titkos helyre csak így tudsz bejutni!
Air Raid – Villámszórás a levegőből. Át kell hozzá változni. Ugrás után R1 + Lövés.
Vortex LV1-2 – Pörgő támadás. Át kell hozzá változni.

IFRIT SPECKÓK

Ugró rúgás – Támadás a levegőben megnyomva.
Magma Drive – Erős felütés. R1 lenyomva + hátra + támadás.
Kick13 LV1-2 – Leterítő rúgás. R1 lenyomva + előre + támadás.
Rolling Blaze –Tüzes test. Ugrás után aktiválódik.
Meteo LV1-2 – Tűzlabda.
Inferno – Tűzgyűrű. Átváltozol, ugrasz, utána irány + támadás.

ÉRTÉKELÉS

Minden küldetés után A-tól D-ig értékelést kapsz. Ez függ a felhasznált időtől, a megtalált piros gömbök számától, a bekapott találatoktól, a felhasznált extra tárgyaktól.
A harcok során bevitt folytatásos kombóidat is értékeli és megjegyzi a program.

EXTRA TÁRGYAK

A játék során bármikor használhatod őket a Start megnyomása után.
Devil Star – Visszatölti 5 egység démonenergiádat.
Vital Star – Életerő töltő.
Holy Water – Szenteltvíz, amely sebzi az összes ellenfelet, a kisebbeket EGYBŐL megöli! Iszonyú király cucc, mindig kihúz a bajból!
Untouchable – Egy ideig sérthetetlen vagy tőle.
Blue Orb – Minden négy darab megszerzése után (automatikusan) egy egységgel nő a maximum életerőd.
Purple Orb – Egy egységgel megnöveli a démonenergiád (automatikusan). Amikor tudsz, vegyél egyet! Állatira megkönnyíti a dolgod, ha több ideig tudsz démon maradni, mert ilyenkor erősebbeket sebzel.
Yellow Orb – Plusz egy folytatási lehetőség. Ha az első három küldetés során használsz folytatást, a következő előtt a játék felajánlja az extrakönnyű szint (Easy Automatic) választhatóságát – de maradhatsz normálon is. Amelyiket választod, azzal kell utána végigvinned az egész sztorit. Az Easy Automatic-ban például automatán lő a pisztoly és a dögök is gyengébbek. Légy férfi, normálon menj!

TITKOS HELYEK

A pályákon rengeteg titkos placcot találhatsz, melyek rendszerint nehezen elérhető helyeken vannak. A jutalmad általában piros gömb, esetleg valamilyen extra tárgy. Mikre kell számítanod? Az első pályán például a terem közepén áll egy lovas szobor. Próbálj meg felugrani először a hátára, majd a lándzsája csúcsára! Hasonló hely a szökőkút teteje, a legtöbb különálló "feltűnő" oszlop, korhadt fatörzs, eldugott sziklapárkány, perem, platform, háztető – ahová fel lehet ugrani, oda ugorj fel! Ja, és verj szét minden berendezési tárgyat is, azokban is gyakran van cucc.

DMC TÍZPARANCSOLAT

1 – Keresd a piros gömböket (harcolj sokat), mert vásárlás nélkül nem boldogulsz!
2 – Egyszerre csak 1 zöld gyógyító gömb lehet nálad, de az mindig legyen kéznél!
3 – Amikor csak lehet, változz át és úgy bunyózz!
4 – Amikor csak van rá pénzed, vegyél Purple Orbot, hogy tovább maradhass átváltozva.
5 – Minél hamarabb vedd meg az Air Raid-et az Alastorhoz! A főellenfelek "imádják" a villámokat!
6 – Szentelt víz, szentelt víz, szentelt víz! Feldobsz kettőt és nyert ügyed van még a legmelegebb szituban is!
7 – Mindenki ellen a megfelelő eszközt! Ne légy lusta és váltogasd a fegyvereidet a helyzetnek megfelelően. Alastor gyors, Ifrit erős!
8 – Próbálj felugrani mindenhova. Ki tudja, mit fogsz találni!
9 – Ha vesztésre állsz, próbálj kimenni a legközelebbi ajtón!
10 – Nincs lehetetlen, csak tehetetlen!

TITKOS KÜLDETÉSEK

A játék során 12 Secret Missiont oldhatsz meg. Mindegyiket csak egy adott helyen, egy adott időben! Később visszamenni miattuk nem lehet. Ezek általában halál nehéz feladatok, és rendszerint Blue Orb a jutalom. Van köztük persze olyan is, amely után valami szuper tárgyat kapsz.

1 – Miután a 3. küldetésben leverted a skorpiót, ne menj ki a kék ajtón, hanem menj vissza a leomlott hídhoz és ess be a vízbe. Egy ollós szellemet kell lenyomni úgy, hogy kibillented az egyensúlyából a shotgunnal, aztán egy lövéssel kivégzed. Nekem nem sikerült. Gondolom át kell hozzá változni és a lövést nyomva tartva egy nagyot bebombázni...?
2 – A 4. küldetés kezdetekor a pisztolyokra váltasz és visszamész a terembe, ahol lenyomtad a nagy skorpiót. Adott idő alatt kell lelőni 100 mini dögöt. A gyorstüzelő pisztollyal gyerekjáték!
3 – Miután az előző, második titkossal végeztél, a kép mellől (a folyosó legelején) rögtön nyílik egy kis terem, ahol időlimit alatt kell 100 kis skorpiót széttaposni (fegyver nélkül).
4 – A 4. küldetés végén, miután a szökőkútnál odaverted a fekete kutyát menj le a repülős szoba alá a pinyóba. Itt 3 újabb kutya vár rád.
5 – A 7. küldetés során menj le abba a nagy vizes szobába, ahol a 6. küldetés elején találtad a kulcsot (ahol a legyek jöttek). Próbáld egymásra uszítani a 2 dögöt, hogy egymást lőjék, aztán ha az egyik kampec, nyomd le a másikat.
6 – A 11. küldetés elején fel kell venned a kertben (ahol az előző misszióban voltál) egy rejtett kék gömböt.
7 – A 13. küldetés során úss vissza a kapitányi szobába és keresd meg a kapitány csontvázát a hajón. Egy könnyű kis víz alatti buli lesz.
8 – A 15. küldetés során menj vissza ahhoz a faliképhez, ami a tüskéknél van, ahol az előző, 14. küldetést kezdted.
9 – A 16. küldetés során, közvetlenül a paca lenyomása után menj a repülőgépes szobába. 4 ellenfél vár.
10 – Szintén a 16. küldetés során, a paca után csinálhatod meg, a Kolosszeumban (esetleg a 17. küldetés legelején). Egy Blue Orb megszerzése a cél, amit csak a trükkös ugrással lehet felvenni.
11 – Az egyik legnehezebb titkos. A 17. küldetés során menj el a leomlott hídhoz és ugrálj át az egyik oldalról a másikra, darabról-darabra érkezve. Ha átjutsz indul a küldetés, ahol a dög által megidézett platformokon felugrálva kell egy Blue Orbot megszerezni.
12 – Ennek a küldetésnek a megoldása után a Bangle of Time nevű karperecet kapod meg. Egy titkos bejáratot keress a 21. küldetés kezdetekor, a homokórás szoborral szemben, a falon. Csak tapogass, ott lesz! Egy hosszabb alagút-labirintus végén találsz egy kék gömböt, és könnyen lekardozható, tűzköpő sárkányt. Lenyomása után fel kell ugrálni a cuccért.



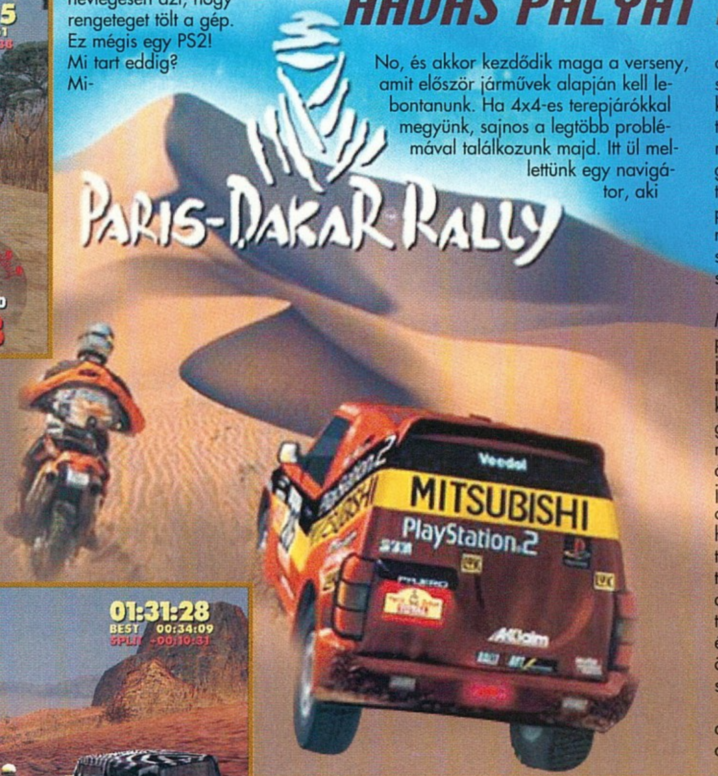




A rally tesztek egy fokkal mindig nehezebbek, mint a "normál" autóversenyek. Hogy miért? Mert a rallyban nem elég egy jó irányíthatóságot ráhúzni egy viszonylag jó grafikára, ott sokkal összetettebb a bajnokság egy puszta gázpedál taposásnál, így a navigátor, a különböző helyszínek, a kocsi amortizálódása, sőt néha még a közönség be-be ugrálása is nagyban hozzájárulhat a végső sikerhez.
Ráadásul ha az ember egy olyan nagymúltú versenyről kap játékprogramot, mint a Párizs-Dakar Rally, hát alapvetően hajlik a keze a pozitív teszt irányába, már csak történelmi tiszteletből is.
Biztos rengetegen vártátok már (velem együtt) a játék megjelenését, és erősen reménykedtetek egy kiemelkedően jó programban. Sajnos azonban azt kell mondanom, hogy – bár nem rossz – csak erősen középkategóriásra sikerült a játék, ami több helyen is jelentkezik (nem arról van szó, hogy egy komponens nem sikerült volna a készítőknek).
Apró figyelmetlenségek és programozási hibák egyaránt zavaróan hatnak a versenyek alatt, bár ez innentől erősen szubjektív, de mutassatok nekem egy tesztet, ami nem az. A játék intrójában semmi rossz nincs, és ami végig erőteljesen jelen van, az a hangulat. A zene és a képek stílusa nagyon jól sikerült, még a menürendszernél is elsüthetjük, hogy jó, bár ott már némi lustaságot tapasztalni, mivel viszonylag nulla a rendszer ötletessége, képeket láturik kicsiben, amolyan nagy ikonként. Ezt már kicsit kezdjük kinőni, de ettől még lehetne jó a program.
Ha a beállításokon sikerül áthámozni magunkat, nekikezdhetünk gépjárművünk belövésének, ami a jól megszokott Párizs-Dakar kategóriában 4 fő közlekedő eszközt jelöl. Vannak a terepjárók, a motorok, a buggy-k, melyek a terepjáró erősebb, nagyobb és nehezebben kezelhető testvérei és végül a négykerekű motorok, a quad-ok. Itt fogjátok tapasztalni az első technikai fekete levest, névlegesen azt, hogy rengeteget tölt a gép. Ez mégis egy PS2! Mi tart eddig? Mire sikerült egy normális képet kapnunk az általunk elképzelt közlekedési eszközről, addig legalább 5 másodperc telik el, ami első hallásra nem sok, de minden gombnyomás után ennyit várni, már nem annyira elviselhető.
Ha már ennyi negatívumot írtam, akkor most egy kicsit szeretném a különböző szakaszokat megelőző információáradatot dicsérni, mert azok viszont jók és mindenképp hasznosak, különösen azok számára, akik kicsit értenek a versenyhez, mint útvonal, mint a járművek felszerelésének a szempontjából. Nem túl bonyolult a dolog, de a legfontosabb elemeket beállíthatjuk, bár ezt a gép alapból a saját elképzelése szerint megteszi nekünk, persze tapasztaltabbak tudják, hogy nem mindig ezek a legmegfelelőbb paraméterek.

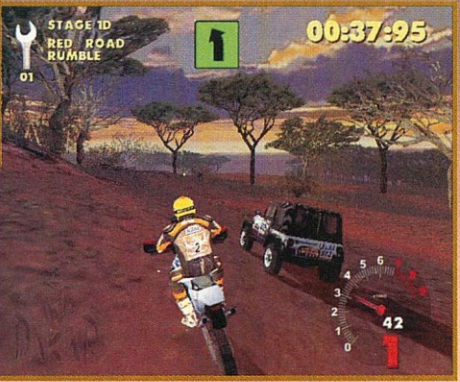


HAVAS PÁLYÁT ITT NE KERESS!



No, és akkor kezdődik maga a verseny, amit először járművek alapján kell lebontanunk. Ha 4x4-es terepjárókkal megyünk, sajnos a legtöbb problémával találkozunk majd. Itt ül mellettünk egy navigátor, aki sajnos egyszerűen késik! Nem mondja időben a kanyarokat, pont azt 2 tizedet kési le, ahol még tudunk változtatni a sebességen, így nem vesszük sok hasznát. A kocsi amortizálódása jó, bár a teljesítményen alig érezni. Irányíthatóság szempontjából kicsit túlságosan simulékony a kocsi, sokszor úgy érezzük, mintha jégen mennék, pedig salakon/homokon vagyunk.
A kocsis irányíthatósági problémák minimálisak a motoros versenynél tapasztalt nehézségekhez képest. Nem mondom, hogy könnyű feladatra vállalkoztak a készítők, amikor 4 különböző járművet próbáltak valósághűen modellezni kezelhetőségükben, de ez legkevésbé sem sikerült a motornál. A klasszikus motoros játék hiba jelentkezik, túlságosan dülöngél ide-oda a kétkerekű, lehet hogy pontosan kétkerekű mivoltából adódóan. Most látom, hogy mindjárt vége a cikknek és még nem beszéltem a grafikáról, sőt egyenlőre a második járműnél tartok. Akkor kicsit húzzunk bele! A Buggy-nál szinte teljesen megegyezik a kezelhetőség a terepjáróéval, talán egy kicsit stabilabb, mivel nagyobb és szélesebb a kocsi, míg a Quad-ok talán a legjobban irányítható járművei a programnak, bár ott igazából arra kell figyelni, hogy a kanyarokban ne essünk el. Ha túl sokat húzunk a gázon azonnal felborulunk, sajnos.
Beszéljünk a grafikai és egyéb hibákról! A Martin a lelkemre kötötte, hogy grafikai szempontból a GT3 A-Spec az alap. Akkor ez a játék jó 50%-os! Nem túl szépek közvetlenül a textúrák, bár a hátterek egész használhatóan ki vannak dolgozva. Ha sikerül felborulnunk a gép sokszor úgy rak vissza a pályára, hogy menetiránnyal ellentétesen fogunk elindulni, ám a kis ravasz fejlesztők úgy csinálták meg a jelzőrendszert, hogy kb. 50 méter után jelzi csak nekünk a navigációs bakit, így jó 200 helyet sikerülhet visszalépnünk, az amúgy sem túl elnéző játékban. Amikor először játszottam, az első kanyar után már a 225. helyen autóztam, pedig legjobb tudásom szerint vettem az akadályokat, persze erre mondhatjuk: én vagyok a béna! Higgyétek el, én is ennek örülnék jobban, de sajnos asszem' arról van szó, hogy a játék túl szigorú!
A szakaszok hosszúsága ideális, nem érzi az ember azt, hogy unná a versenyeket, még akkor sem, amikor már másfél órája játszik vele. Igazából ebbe az egy oldalba, amit a játékról írtam csak a negatívumok fértek bele, pedig ennyire nem sötét a játék, csak nem sikerült csont nélkül megcsinálni. Nem szeretném, ha bárki is most egy 20%-os értékelést várna pár sorral lejjebb, nem erről van szó, arról viszont igen, hogy a program még nem tökéletes és az igazából a grafikában, az irányíthatóságban és a nehézségben is jelen van. Próbálja mindenki kedve szerint ki a Paris-Dakar Rally PS2-es kiadását aztán döntsétek el, hogy tudtok e vele játszani hetekig, hónapokig. Ennél van jobb rally, még az első PS-re is.

aDaM





PARIS-DAKAR RALLY

ACCLAIM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (145KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TARTALMAS ÉS HANGULATOS
× TELE VAN APRÓ, DE IDEGESÍTŐ HIBÁVAL

7 pont

KLONOA 2

Lunatea's Veil

A VILÁG LEGKEDVESEBB GÜGYÖGŐ JÁTÉKA

Már többször kifejtettem az újság hasábjain, hogy régen a 16 bites időkben mennyire csíptem a platform játékokat, főleg a Sonic sorozatot. A mai platformokkal valahogy azóta is elégedetlen vagyok, mivel nem adják vissza azt a hangulatot mint régen. Nem tudom, talán a 3D ölte meg a dolgot?! A platform stílus a 3D-s megjelenítés javulásával egyre népszerűbb lett, így ma már alig érkeznek hagyományos oldalra scrollozó platformok. Pedig biztos lennék benne, hogy lenne rá (nem is kicsi) igény, főleg azok között, akik régebben is szerették ezt a stílust. Kb. három éve jelent meg a Klonoa című játék, amely szakított a trenddel és egy oldalra scrollozó lényegében 2D-s progi volt, ám a grafika mégis 3D-s hatást keltett. Ez a stuff visszahozta a régi klasszikus érzést. Mindezek mellé nagyon ötletes játékmenetet és hangulatot kreált a Namco. A második részt már PS2-re készítette el a cég. Csinálhattak volna egy teljesen 3D-s programot is, de szerencsére megtartották a alapfilozófiát, tehát most is csak oldalra lehet mozogni, térben nem. Ezzel viszont együtt jár a kérdés, hogy megfelelően kihasználja egy ilyen játék a PS2 bika hardverét? Szerencsére igenlő a válasz, hisz a PS2-ben rejlő képességeket nagyon jól kamatoztatja a K2, mivel a grafika a legjobb, amit eddig a gépen megérkező platformjátékoknál láthattunk. Igaz eddig én úgy vettem észre, hogy nem nagyon árasztották el a PS2-es piacot a platformjátékok, eddig a Klonoa 2 a legkomolyabb alkotás. Bár ez, hogy komoly túlzás kimondani, mert az egész progi olyan, mintha egy átlagos japán ember álmába kerülnénk bele. Furábbnál-furább, debilebbnél-debilebb karakterek és lények népesítik be a Klonoa világát, első pillantásra gyerekesnek is tűnhet az anyag. Lehet is abban valami, hogy a programot a fiatalabb korosztálynak szánták, hisz a környezet és az alap sztori is olyan, ami egy kisebb gyereket köt le igazán. Viszont ha a játék nehézségét nézem más a helyzet. A kezdeti könnyű pályák után egyre bedurvul a játék, és a vége felé már a legprofibbak is izzadni fognak.



AZ ÁLOM FOLYTATÓDIK

Az első rész története ugye az álmok körül bonyolódott és most a második is hasonló témát boncolgat. Az egész játékra jellemző, hogy olyan, mintha egy nagy mesébe csöppennék bele. A főszereplő most is a cicához hasonló lény, Klonoa. Speciális képessége, hogy tud az álmokban utazni, így is szokták nevezni, hogy Álomutazó. ő éppen álmodik, amikor egy titokzatos hang megszólítja. Klonoa ezután a tengerben landol. Ekkor repülőn feltűnik egy idegen páros, akik Klonoa varázslatos gyűrűjére pályáznak. Mivel egyelőre nem tudják, hogy Klonoa gyűrűje milyen hatalommal rendelkezik meg akarják várni, míg hősünk használja azt. Partot érve Klonoa találkozik Loloval a lelkészlánnyal és Popkával. Innen vesszük át az irányítást és el kell jutnunk egy szigetre. Szerencsére a gyűrűnkbe költözik Lolo, így ő mutatja az utat.

Persze olyan nagy útmutatásra nincs szükség, mivel teljesen lineáris a sztori. A pályák is egyszerűek, igazából csak az ügyességi feladatok okozhatnak (és majd okoznak is) nehézséget. Ha végigmegyünk egy helyen egy térképre kerülünk, ahol (mint régen a Marioban) pontokkal összekötve láthatjuk a többi felfedezni való területet. Lunatea az ország neve, ahol a Klonoa 2 játszódik, ennek a helynek a titkait kell felderíteni. Luneteában négy nagy királyság található, mindegyikben egy-egy varázslatos haranggal. Ezeket a harangokat kell majd aktiválni. Ahhoz azonban, hogy elérjük őket végig kell menni jó pár pályán. Egyébként egy-egy pálya elképesztően hosszú tud lenni, főleg a későbbi szintek. Visszatérve a harangokra, létezik egy ötödik is, ám ez a többivel ellentétben káoszt és pusztulást hoz Lunatea királyságaira. A történet további részét, majd az átvezető jelenetekből tudhatjuk meg. Egyébként ezekből a jelenetekből rengeteget láthatunk, minden pálya elején és végén is. Nagyon mókás, hogy a szereplőknek van hangjuk és rengeteget beszélnek, de érthetetlen kicsit japános halandzsa nyelven. Hogy épp mit fecsegnek az alul lesz kiiratozva.





KEZELÉS

Bár a játék oldalra scrollozó, mégis gyakorta kell térben végezni bizonyos mozdulatokat. Az irányítás és a játékmenet miatt szerintem a Klonoa 2 (de az első rész is) egy nagyon egyedi anyag. Az iránygombokkal vagy az analóg résszel tudunk mozogni. Az X-szel ugrani lehet. Ha ugrás után nyomva tartjuk a gombot, Klonoa pár másodpercig a levegőben marad, így a kisebb mélyedéseken és meredélyeken át lehet libbeni. Mégis lesznek olyan helyek és magasságok, amiket egyszerű ugrással nem lehet áthidalni. Itt jön be a képbe a legfontosabb gomb a Négyzet. Ugyanis ezzel elkaphatjuk a kisebb ellenfeleket és kedvünkre cipelhetjük őket. A kiszolgáltatott szörnnyel ilyenkor sok mindent tehetünk. Maradjunk az imént említett ugrásnál. Ha felugrunk és megnyomjuk az X-et, akkor a szörnyről elrugaszkodva még magasabbra pattanhatunk, és ezt kombinálva a pár másodpercig tartó repüléssel, nagyobb akadályokat is leküzdhetünk. A megfogott ellenfeleket ezenkívül el is lehet hajítani, amivel további szörnyeket lehet elintézni, vagy bizonyos célpontokat kiütni. Nemcsak síkban, hanem térben is el lehet őket dobni. Ehhez csak nyomjuk meg a Fel vagy a Le irányt és térben is eldobhatunk bárkit. Ez azért fontos, mert gyakorta előfordulhat, hogy a továbbjutást elősegítő kapcsoló vagy bármi mást csak így lehet eltalálni.

A PÁLYÁKRÓL

Mint említettem a pályák a térképről nyílnak és sokszor lehetőség lesz választani, hogy milyen sorrendben teljesítjük őket. Az elsődleges célunk természetesen az, hogy végigmenjünk rajtuk és eljussunk a végére. Inkább az ügyességünket teszik próbára, de gyakran a logikánk is tornára kerül. Például Volk városban, amikor bombákkal kell felrobbantani akadályokat. Itt lesznek olyan bombák, amiket többször eldobhatunk anélkül, hogy felrobbannak. Találunk egy ajtót, ami nem nyílik csak egy kulccsal, ami térben fent helyezkedik el, ahova egy zöld ágyúszerű kilövővel juthatunk el (ez egy fontos közlekedési eszköz). Igen ám, de nem vihetünk magunkkal bombát. A megoldás? Fel kell venni egy bombát, átdobni térben a túloldalra, utána menni az ágyúval, majd megfogni a bombát és az akadály elé helyezni. És mindezt gyorsan, persze így leírva kicsit bonyolultabb a dolog mint "élőben". Szerencsére a szintek nagyon változatosak, mindegyiken jön valami meglepetés, vagy elsőre nehezebben leküzdhető akadály, de egy kis ésszel vagy ügyességgel bármi megoldható. Például az egyik pályán kék kristályokat kell megütni és csak akkor nyílik ki az ajtó, ha az összes kristály csilingel. Itt is ki kell használni a terep adottságait és az irányítás trükkjeit. Találhattok majd apró forgószeleket, ezekbe beleugorva még magasabbra ugorhatunk fel, és ha ilyenkor használjátok a szörnyes dupla ugrást tényleg elérhetetlen magasságokba juthattok fel. Nemcsak oldalra scrollozó pályákkal találkozhatunk kalandjaink során. Üdítő színfolt





például a vizes helyszín, ahol egy deszkával amolyan szörfös módon kell végigsiklani a helyszínen. Ez amúgy is egy érdekes hely, és még ráadásul egy furcsa macskát is kell kergetni, aki elrabolta egy fontos kincsünket. Itt egyébként a Fel iránnyal gyorsultok és a cicus közelében nyomogassátok a Négyzetet, mert amíg nem kapjátok el addig nem lesz vége a pályának. Több meglepetést nem is lövök le, készüljetek, hogy lesznek még érdekes és ötletes feladatok és terepek. A helyszínek felépítését és kidolgozottságát tekintve jelesre vizsgázott a Namco!

FELSZEDHETŐ CUCCOK

Egy platformjáték mit sem ér felvehető dolgok nélkül, a Klonoa 2 is hemzseg ezektől. Elsőnek itt vannak például a zöld illetve kék kristályok. Ezekből 100-at összegyűjtve (klasszikus módon) egy élet a jutalmunk. A kék nagyobb kristály egy ötös csomagot takar. A nagyobb érmék szintén egy életet érnek. Buborékokban (ezeket is a Négyzettel lehet kilyukasztani), láthattok csillagokat, ezekből pályánként hat darabot találunk. Ha minden pályát tökéletesre akarunk teljesíteni, akkor össze kell szedni az mindegyik csillagot. Találunk még egy szitakötőhöz hasonló lényt a buborékokban, amit felvéve amíg velünk lesz, addig dupla annyi kristályt gyűjthetünk be. Persze a kristályokat sem árt mind összeszedni, mert ha 150-nél többet gyűjtünk Momet házában bónuszokat kaphatunk. A buborékokban lehet még óra, ami az ellenőrzési pontnak felel, meg ha meghalunk innen folytathatjuk tovább. A szívecskék életenergiát adnak, nem is mondtam még, hogy a kijelző a bal felső sarokban van. Nem csak tárgyakat hanem eszközöket is találunk, amik segítik a továbbjutást. Az említett "ágyún" kívül lesznek mindenféle repülő szerkezetek, amiket igénybe véve továbbmehetünk a pályán. Amennyiben fogytán lenne az életünk, menjetek vissza valamelyik könnyebb pályára és végezzetek újra a szinttel. Kristályokat és életeket gyűjtve, aztán újra neki mehettek a nehezebb misszióknak.

FŐELLENSÉGEK

Természetesen ezekből is lesz egy pár darab, legyőzésükhöz csak ügyes taktika kell. Általában mindegyiken van valamilyen gyenge pont, amit el kell találni egy elkapott ellenféllel. A támadásikat ügyes ugrásokkal tudjátok elkerülni és ne feledjétek, nyugodtan dobálhatjátok a kis szörnyeket, mindig visszatermelődnek. Szerencsére nem annyira vészesen nehezek (na azért lesz pár komolyabb lény) és inkább humorosak, mint sem félelmetesek ezek a főnökök. Később majd Momet házában újra megküzdhetünk a főellenfelekkel idöre.



AZ ÁLOM VÉGE

A Klonoa 2 egy nagyon aranyos és jó játék, csak szerintem a környezete miatt az idősebb játékosok nem hiszem, hogy nekiállnának, hacsak nem elfogult platformjáték rajongók. A kicsiknek szerintem túl nehéz lett a stuff, főleg ha mindegyik csillagot és kristályt is meg akarják szerezni. Lesznek olyan helyek, hogy csak milliméthereken múlik a siker (pld. a kristályok összeszedése, egy halálos ugrás elkerülése stb.), és ilyenkor nagyon bosszantó tud lenni az anyag. Végigvinni talán még nem is olyan nagyon nehéz a játékot, egy profi néhány nap alatt végez vele, de mindent összegyűjteni és 100%-ra teljesíteni, na aztán jó mulatság, férfi munka lesz! Vizuális szempontból a játék minden igényt kielégít. A helyszínek egyszerűen szemkápráztatóak, tényleg olyan benyomásunk keletkezik, mintha egy mesében vagy egy álomban lennénk. A pályákon zajlik az élet, a háttérben mindig történik valami érdekes és grafikailag lenyűgöző dolog, gondolok itt például a vízesésekre és a többi 3D-s tereptárgyra. Nagyon jó, hogy ilyen kiváló módon keverték a mai modern grafikát és a régi klasszikusnak számító játékmenetet. A szereplőket úgy tervezték meg mintha "rajzoltak" lennénk, hasonlóan mint a Fur Figthers-ben, csak százszor jobban és igényesebben. Egyébként nagyon érdekes helyenként már-már szürrealista szereplőkkel találkozhatunk, már ami a külsejüket és megjelenésüket illeti. Egy biztos, a tervezők igencsak szabadjára engedték a fantáziájukat, ami egyáltalán nem baj! Grafikailag tehát kiváló a játék, nekem főleg a szédítő magasságokból történő repülés tetszett a legjobban, mert ilyenkor ütközik ki, hogy mennyire jól meg van írva a grafikus engine, lassulásnak még csak a nyomát se látjuk. Az álombéli hangulatot csak erősíti a zenék, melyek tényleg jól illenek a környezethez és a hangokban sincs semmi kivetni való. Nagyon örülök, hogy PS2-re is végre megjelent egy színvonalas és kellemes platformjáték. Ugyan kicsit gyerekesebb mint a többi hasonló stuff, de mégis, a platform stílus szerelmeseinek egy tartalmas és gyönyörű játék kerülhet a birtokukba. És még valami. Ha szeretted régen a 16 bites gépeken a platformjátékokat feltétlenül próbáld ki a Klonoa 2-őt mert évek óta talán ez az egyetlen olyan játék, ami visszaadja a régi hangulatot!

Veres Miki







KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

NAMCO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

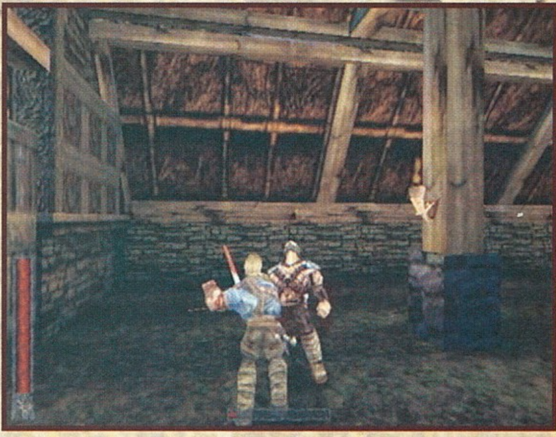
1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (366KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

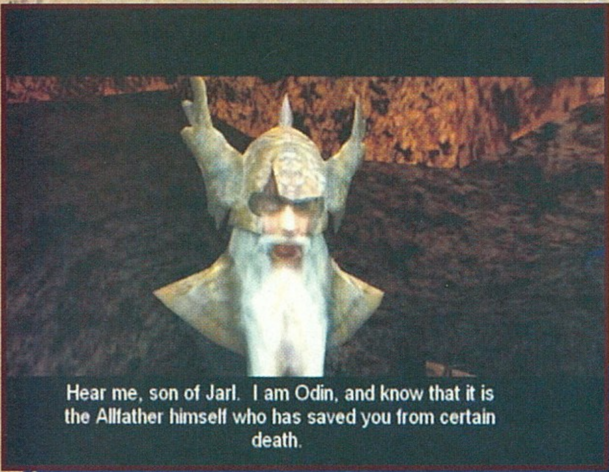
✓ JÓL MEGTERVEZETT ÖTLETES PÁLYÁK, GYÖNYÖRŰ SZÉP, TARTALMAS, KLASSZIKUS HANGULATÚ
× SOKAN GYEREKESNEK FOGJÁK TARTANI

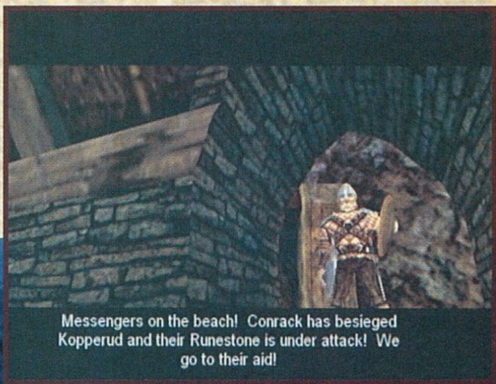
9 pont

FELNŐTT PARÁNYI GERMÁN HŐS

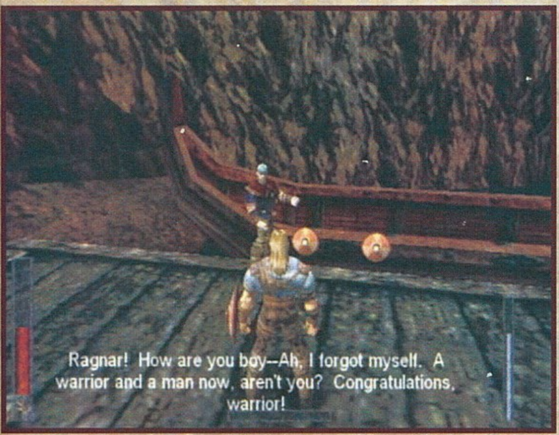
Hajdanán, amikor még a szarvas sapka volt a divat, élt egy viking, kinek a szépen csengő Ragnar nevet adták. Mikor ez bátor és vakmerő fiú felcseperedett, s elérkezett a férfiassági próbája (nem olyan, ez nem az a játék), kellemetlen hírek érkeztek a faluba. Egy bizonyos Conrack (ki foglalkozását tekintve kegyetlen törzsfőnök és Loki követője) állt az események mögött, melyek főleg a nők és gyerekek körében okoztak népesség csökkenést. Szóval, hogy szavamat ne feledjem, éppen egy közeli falu a soros Conrack listáján, így mikor ezt meghallják a próbát szemlélők, beugrálnak csónakjaikba, hogy majd ők lezúzzák a gonoszt. Bátor hősünk sietve megvív a fegyvermesterrel, hogy meglegyen a harc is (mert már csak ez volt hátra a férfiassági tesztből), és máris csónakázik harcostársaival a dicső küzdelembe. A számításokba azonban hiba csúszik, s a lelkes csapat hamar a tenger feneke felé lebeg, hogy vízi hullaként tengesse életét a továbbiakban. Ragnar azonban olyan kedves és szimpatikus Odinnak (ki minden istenek atyja, s Asgard – a viking mennyország uralkodója), hogy visszakapja életét, s ő lesz a kiválasztott, akit majdan mint "a hős ki legyőzte a világ megrontóját" ismernek. Hogy ne legyen ifjú barátunk esélytelen, megkapja az istenek képességeit is, ami elég gyors karrier ahhoz képest, hogy alig egy órája még férfinak sem ismerte el a falu!





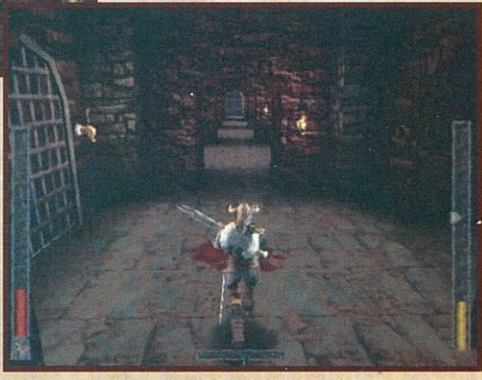








Nos, ezzel a történettel indul a kaland, persze más szavakkal megfogalmazva, de ez a lényeg nagyjából. Az igen egyszerű menükből mint mindig, most is csak a kontroller kiosztást ajánlanám megtekintésre. Mint az feltűnik majd mindenkinek négy játékosra van konfig, de igazán csak deathmatch üzemmódban használható ki, már akinek van kedve négy kis kocka előtt vakoskodni. A nehézségi szintekből viszont az easy-t nem ajánlom, mert a játékot unalmas vagdalkozássá teszi, az ellenfelek többsége még a végső szinteken is széthullik 2-3 kardcsapásra, míg mi majdnem sértetlenek maradunk, valamint néhány pályarészt is könnyebb teljesíteni. A címben is szereplő runák erejét pedig abszolút nem használtam, így ha valaki játszani is akar a Rune-nal az felejtse el az easy-t azt ajánlom, bár biztos van, akinek csábító a könnyű győzelem. A csúnya szörnyeken kívül Ragnar gyors halálát okozhatja még például láva, fejünkre hulló szikla, gerenda vagy tűz, és persze a szokásos mélybe zuhanás is. Mikor először néztem meg a játékot, a megtévesztően kellemes intró után lehiggadtam a főhős első mozdulataira. Nem az animáció a legfőbb gond, hanem a rángatás, és nekem ez a legkiábrándítóbb egy gaméban, teljesen hazavágja az élvezhetőséget és a játszhatóságot is, mivel el lehet felejteni a pontosan kivitelezett mozgásokat. Rendben, hogy PC átirat, de azért nem kéne igénytelenkedni, merthogy maga a játék ezen felül gyakran úgy néz ki, mintha egy PS program futna a gépen enhanced módban. A környezet is sötét, jel-



Rune Viking Warlord

legtelen, és ez nem változik a külső világokban sem túlzottan. Ha ez nem lenne elég negatívum, említhetem az állandó és lassú töltögetést is, vegyítve a memóriakártya aktív használatával, amit bevallom nem tudok mire vélni.

Na jó, vannak persze kellemes tapasztalataim is a hangulat és a zajok terén. Az egyik korai pályán például egy hídról lóg le két fazon fejjel lefele, a hidat viszont le kell ereszteni a továbbjutáshoz, a szerencsétlenek ordibálás közepette sülnek meg a lávában. Vagy a szétkaszabolt ellenfél testrészeit felvehetjük dobálózás céljából, egészsége rendbe hozására magas tápértékű és vitaminokban gazdag gyíkot eszik az erős gyomrú harcos, kötélen lógó hullát kell levágni, ilyesmi.

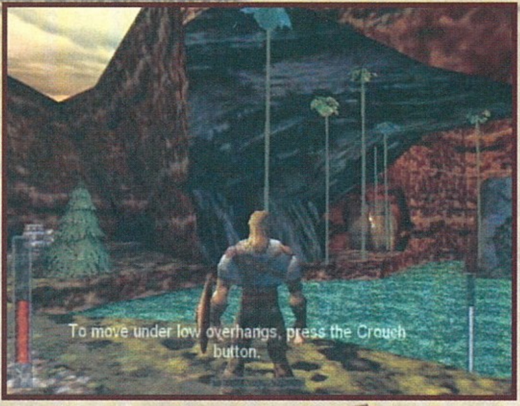
A célunkat megakadályozni hivatott szörnyek nem fognak senkire frászt hozni, illenek jól a kissé igénytelen kidolgozású környezetbe, kivétel talán egy goblinszerű fajt – nekik van valami kis egyéniségük az embereken kívül.

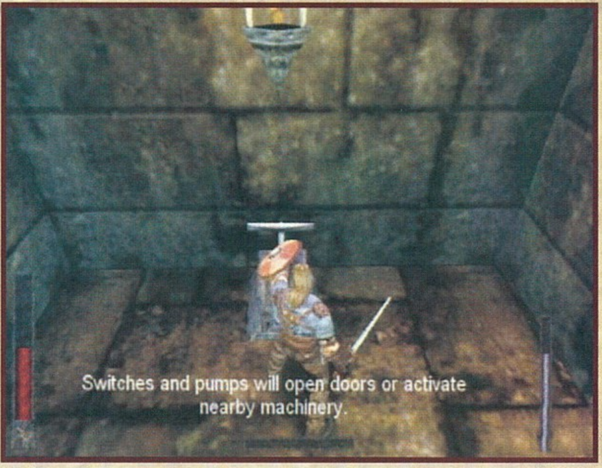
Az irtást megkezdeni fegyverek nélkül nem lehet, rendelkezésünkre áll három típusú szerszám (ennyit láttam), közelebbről kard, balta/fejsze és buzogány, ezeken belül pedig két féle lehet nálunk egy időben + pajzs. Pajzsként használható még az általános "rune of lesser power" a hagyományoson kívül, és jó ötlet a kopás, elhasználódás jelzése is. A különféle fegyverek különféle célokra is használandók bizonyos esetekben, vagyis falakat bezúzni az erős és masszív buzogány jó, míg az amúgy elnyűhetetlen halhatatlan kreatúrák lenyakazásához inkább a kard illik – vagy fel is lehet fáklyával gyújtani, kinek mit sugallnak a hormonjai.

Mint említettem, a hangok is tetszetek, bár néha az aláfestő ordításokról inkább egy szado-mazo pornófilm jutna az eszébe egy esetleges fültanúnak, de a zenével jól jellemzik a viking kor hangulatát.

Nos, akkor összefoglalom mitől lenne jó ez a game. Először is ilyen minőségű grafika mellett egyszerre 5-6 pályát is tárolhatna a rendszer, vagy pedig nem kellene annyi 2-3 percig tartó szakasz amit félperces töltés követ. A környezet lehetne világosabb, nagyobb felbontású textúrákkal és állandó sebességgel kezelve. Mert így elvész az amúgy jó hangulat és történet, amit lehet fps kameraállásból is követni – lásd Unreal Tournament (amihez egyébként más is köti a stuffot). A doom-szerű mód hátránya sajnos, hogy nem látni a fegyvert és nehezebb így a kötelekre és más dolgokra való ugrálás, inkább egymás elleni küzdelemhez való. A Viking Warlord a középszerűség mintaképe, és bár olvashattok hozzá végigjátszást is, de azt amúgy is csak "menjjobbrabalrafelleugorjmássz" típusú (mint maga a játék), szóval ha valaki annyira unatkozik, hogy Warlordra fanyalodott, az jobban teszi, ha e nélkül győzi le Loki sötét erőit. We' king!

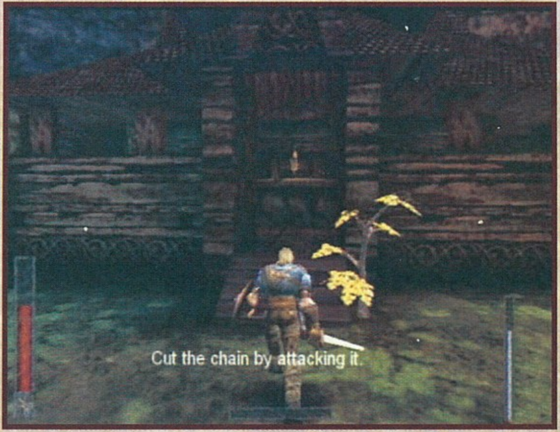
Dzson











RUNE VIKING WARLORD

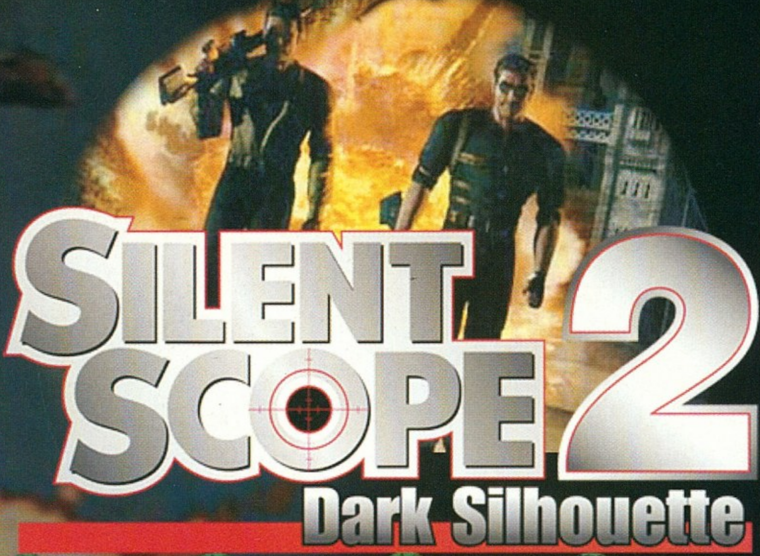
TAKE 2

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (118KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS
× GYENGE GRAFIKAI MEGVALÓSÍTÁS

6.5 pont



"Az elnököt és a családját terroristatámadás érte, a te feladatod, hogy megmentsd őket!"

Ezzel a bevezetővel indult Csipi tesztje a Silent Scope első részének DC változatánál. A programot sokan szerették, de persze voltak elégedetlenkedők is. Tulajdonképpen csak volt valamekkora sikere, mert később PS2-re is kiadták, sőt azóta megérkezett a második rész is. Azok kedvéért, akik nem ismerik a játékot, ez egy játéktermi automata volt eredetileg, és egy mesterlövészt kellett alakítanunk benne, akivel terroristák tucatjait lőhettük szitává. Nagyon hangulatos, és izgalmas volt a dolog, csak két "apróbb hibát" nem lehetett elnézni az "otthoni" verzióknál, mégpedig azt, hogy túl rövidre sikerült, valamint a kontroller nem nyújtotta ugyanazt az érzést, amit a játékteremben lévő valósághű fegyverek. Nekem mondjuk még így is bejött, de volt benne igazság, amikor ezeket a negatívumokat felhozták ellene. A második rész megérkeztével kíváncsi voltam, miben javítottak a készítők, és sikerült-e vajon jobbá tenni az eredeti hangulatot.

A SÓLYOM ÉS A SAKÁL



Ez nem a "Tigris és Sárkány" alkotóinak új filmje, hanem a két ügynök neve, akikkel bejárhatjuk Európát, miközben a csúnya, rossz terroristákra vadászunk. Ha a CD behelyezése után nem nyomsz semmit, idővel egy kevéske információt is megtudhatsz róluk, természetesen az eredeti nevük ismeretlen, és ha meghalnak, senki nem vállalja fel a felelőséget értük (úgy megy ez itt is, mint ahogy a robbantgatásoknál is). Ezért aztán ezek az infók kimerülnek abban, hogy milyen színű a hajuk, szemük, és hasonló okosságok, bár azért ezeket sem kell készpénznek venni, mert például Falcon haja egész szép barna, ahhoz képest, hogy feketének van írva, habár az is lehet, hogy csak én vakultam meg a Vilmostól, amit szerelmi bánatomban nyomtam le. Szóval a történet ismét a világ megmentéséről szól, vagyis valami ipse rakétákkal fenyegetőzik, és a mi dolgunk, hogy kicsit megdorgáljuk ezért (Gyk. sz*rrá lőjük őt is, és az embereit is). Ezt különböző országokban tehetjük meg, járhatunk Angliában, Oszlóban, meg mittudoménméghol (pedig szívesen lövöldöztem volna New Yorkban is, mondjuk a WTC tetejéről, vagy ilyesmit mostanában nem illik írni?). Ehemm, igen... hát a sztori most sem okoz túl nagy meglepetéseket, a főmenü annál inkább, ugyanis rengeteg dolgot találhatunk benne. Van itt minden, ami szem-szájnak ingere. Az opciókban beállíthatunk minden apróságot, az irányítástól kezdve, az életeink számán át egészen a hangokig (sokkal több van ennél, csak ha leírnám mindet, jönnének az anyázások). A mentést akár automatára is állíthatjuk, megnézhetjük mi mindent szereztünk meg idáig a játékban (Status), valamint felhasználhatjuk az extra módokat is, amik már bejöttek (Extra Options). Amennyiben van Link kábelünk, még egy haverunkkal is játszhatunk, gondolom vagy egymás ellen, mint a Duel-ben (később leírom mi az), vagy akár egymás oldalán is, mint a Time Crisis 2-ben (ez nem biztos, csak abból gondolom, hogy attól függően, hogy melyik embert választjuk, más-más irányba megyünk a pályákon). Az Original módban gyakorolhatunk a már leölt főellenségek minél gyorsabb likvidálását, lövöldözhetünk a tesztpályákon, valamint kisebb küldetéseket hajthatunk végre. Utóbbi eléggé bekeményít a végére. Annál a résznél, amikor hat másodperc alatt kell fejlövést adnunk egy iszonyatosan messze lévő ház tetején álló fickónak, megmondom őszintén, nem láttam már az idegtől, és a tizedik próbálkozás után majdnem kivágtam a programot az ablakon, azután, amikor végre ezt is megoldottam, olyan feladatokat kaptam, mint például három ember megölése egyetlen golyóval. A tesztpályák egyébként az Arcade-ban is megtalálhatóak, ezekben a rothadó dinnyék szétlövése mellett elég sok mindenen gyakorolhatunk, és ezt érdemes is megcsinálni, mert könnyebb lesz majd az élő célpontokat likvidálni. A korábban említett Duel arról szól, hogy a kiválasztott ügynökkel három különböző színhelyen meg kell mérkőznünk, természetesen a gép folyamatosan fejlövésekkel soroz minket, és érdemes nekünk is azt használnunk a jobb eredmények érdekében. Egyébként ez a másik játékmód, aminél felkaptam a vizet, mert az még rendben, hogy a száguldó motorcsónakban lövöldözünk egymásra (ez még ment is nekem), de amikor egy több kilométerrel arrébb lévő várnál bújik el őkelme, és a sok bokortól semmit nem látni, csak a folyamatos lövéseket, amik többnyire az arcunk közepébe csapódnak, akkor azért elmegy egy kicsit a kedvünk a játéktól. Na, ezután a kellemes kis körmondat után jöjjön a legjobb, a Story mód. Itt jön az, amikor a küldetésekben folyamatosan előrehaladva juthatunk el a legfőbb főellenségig. Mint már említettem a két emberrel, két különböző útvonalon tudunk haladni, ami nagyot dob az amúgy is szuper hangulaton, és játékon. A helyszínek szerintem sokkal jobbak, és változatosabbak az előző részben lévőknél, és én úgy éreztem, hogy még hosszabb is végigmenni rajtuk. Nagy pozitívum az is, hogy a tereptárgyakban van még némi interaktivitás is, például az operában, ha a megfelelő pontra lövünk, akkor a kommandósokra ráhullik valami díszlet, de van még több is ezen kívül, csak most nem jutnak eszembe. Röviden azt tudnám mondani, hogy az egész sokkal élvezetesebb, mint a korábbi epizódban, rengeteg mindenen javítottak a Konami emberei. Egyébként a céggel kapcsolatban csak annyit, hogy még egy kis humort is csempésztek a játékba, például egy helyen, amikor, a két főhős behatol egy épületbe, egyikük fapofával nyögi ki a következő mondatot: "Akkor most játsszuk le a Metal Gear-t élőben!". Ez nekem nagyon bejött, mint ahogy a grafika is, és a hangulat is. Az irányítás teljesen ugyanaz, mint régen, könnyen elsajátítható, de azért a valódi fegyver érzése még mindig hiányzik. A pályák, és a főellenségek nagyon bejöttek, főleg a romos vár (a zene isteni), és az operaház. A főellenségek közül pedig a szőke cica, aki eléggé "fellobbantotta" bennem a szenvedélyeket (lángszórózik a kicsike), valamint a Sztár, aki még áriázik is egy kicsit, na ő az "Operaház fantomja". Mindenkinek nagyon tudom ajánlani a játékot, még azoknak is, akiknek az első rész nem annyira jött be, tényleg megéri a beruházást.

Böjtös "Silver" Gábor

EMBERTRÓFEÁKAT A FALRA!



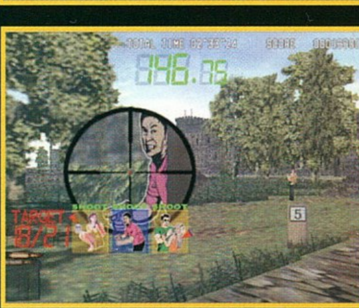












SILENT SCOPE 2

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (79kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ VÁLTOZATOS, ÉS HANGULATOS
× A GRAFIKÁN, IRÁNYÍTÁSON MÉG LEHETNE KICSIT JAVÍTANI

9 pont


CAPCOM
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
X
R.P.D.
S.T.A.R.S.


ALIENFRONT ONLINE™

RUNE VIKING WARLORD VÉGIGJÁTSZÁS

Wotankeld: Vissza az ösvényen, kertben baltázó fickó, atyánk és az ő itala, kapun keresztül tanpálya és a hosszúház Ulffal. Ulf leverve hamar, film.

The Ship's Graveyard: Meghaltunk de mégsem, hurrá. Felszínre úszás, kimászás, kutatás és gyümölcsevés után visszaugrás a vízbe. Leúszni roncshajóig, fülkén be, alsó lyukon ki, következő hajónál ugyanez, barlang és szint vége.

The Underwater Ruins: Alagúton átúszni, levegőért nem elfelejteni felmenni közben, hal állatra vigyázni. Szárazra kimászva rozoga falat beverni, tornyot elárasztani, alulról oda beúszni, párkányra kimászva újabb falat törni. Lejtős párkányon felmenni, másikra átugrani. Folytatni egyenesen a fal mentén, ugrálás, Goblin pajzs megkaparintása, jobbra fordulni, vízbe beugrani, alul torony bejárat újra, felmászni és átbújni a fal lyukán, lejtős párkány, fel és átugrás a bal felső kiszögelésre. Roncshíd felé ugrálás, azon átmenve rácstörés, vízben leúszás, falrácsozat rombolás, két nyíláson átúszás után fel a rácsos toronynál. Át a törött kapun, ki a vízből, át a rácsos termen a fáklyás terembe, balra kapcsoló, ugrás a vízbe, úszás lefele, jobbra a rácsnál, át a boltívnél majd fel és át a lyukon balra. Balra tovább, fel, ki a vízből a nyíláson, opcionális gyíkevés és vissza, lefele, a padlórácson túl át a romos falon és kész.

Underwater Ruins at Sigmundr: Fel a szárazra, elő a buzogányt és indulás a boltívhez, rákállat gyilkolás, fel az emelvényre a nagy oszlopnál, oszlop körül kard és pajzs felszedés, visszaugrás, át a vízen a növényig + rákállatok, felugrás a falra, át az emelvényen, leugrás két növény közé, séta fel a peremre, balra fel két további növény, fehér növény után balra, leugrás, jobbra torony és zöld talaj gombákkal. Fel a párkányra, onnan a kötél majd a három növényes párkány, fal áttörés, terem a fura zenével, séta le az építményhez és felmászás a tetejére, Odin megtekintése. Át az ajtón, leugrás, séta a fal mellett jobbra, leugrás a fehér növénynél, spirálisan lefelé, leugrás, be a sziklák alá, ugrálás át a sziklákon, vízre és hal állatra vigyázni, ugrálás a kőpillléreken a fehér növény és nyiladék irányába, a lyuknál előre és leugrás a bal szélen.

Underworld Caverns at Skorir: Ugrás le, maradni a bal oldalon, az oszlop után rákállat gyilok, biztonságos vízbe érkezés, zsákutcánál átúszás az átjárón, követni a fényrajt, balra kanyar, átúszás az oszlopok között, le és fel jobbra a kék átjárón újra. Kimászás a három vízesésnél, futóugrás a fehér növényhez, le a folyosón goblint ölni, három kötélen felmászni az újabb növényhez. Átjárón át, keskeny kőhíd, növényről kötélre ugrani, onnan fenti platóra, kötelektől balra a két növénynél leugrani, itt is balra, fehéren égő növény után felfele az átjáróba, le, szint over.

Underworld River Caverns: Goblin és rákállat gyilok, áthaladva az átjárón földrengés, jobbra leereszkedés alulra, lent igyekvés a kőomlás elől, kőre ráugrás és onnan kötélnek elkapása, felmászás és kamrába leugrás. Gőzsugárral vigyázni, kötélen lemászás, a tűzből balta előhalászása, majd kiszáradt folyómeder. Sziklafalnál felmászás és balra, fehér növénynél megvárni a sziklát, baloldali fal mellett továbbhaladás a két folyóig, a baloldali végén jobbra és ugrás a növényekhez ahol három kötél is lóg. Ugrálós mászás rajtuk, goblin gyilok a tábortűznél, zöld gombáknál leugrás, séta a vízesés tetejéig, beugrás. Úszás a bal fal mellett, halra vigyázni, két levegővevő hely után balra víz alatti járat, fel az alagúton, ok.

Eitri Underworld Lair: Vízből kimászás, óriás rákállat legyilkolás, felugrás, még több óriás rákállat, tovább felfele, goblin fáklyával, vízmedencés szoba, újabb goblin. Balra járat középen kőpillérrel, goblinok likvidálása után csont bunkósbot, felugrás az alagútba, növényre, goblinra és lávára vigyázni, a lejtésnél bal oldalon lefele a goblinokhoz, tűzgejzírek, fal áttörés a végén. Nyíláson be, fel, majd leugrás a lyukba, a goblinok irányában zöld – kék járat a jobb oldalon, felugrás a jobb felé eső párkányra, medence hallal, második medence, a végénél beugrás, jobboldali alagút, kibukkanás a teremben. Egy csomó rákállat, futás a terem végébe, ugrás rákállatra, onnan a párkányra, fel a három fény növényig, jobboldali fal mellett séta, leugrás, level end.

Helgrind: A Gate of Hel: Odin újra megtisztel minket, balra egy rúna dolog, lefelé vigyen utunk ezután, ugrálás a ketreceken a feszületig, újabb ketrecek, támadás, megégetés vagy fej eltávolítás után ketreceken másik oldalra, be a terembe, fel az igen nagy goblinokhoz, fal áttörés a járat végénél. Balra tarts, dupla ajtó koponyákkal, rákállatok kinyírása, fal süllyedés és vasajtó nyitás, lépcsőház, rács leütés, leugrás a szobába, kapcsoló meghúzása, kovácsoltvas ajtó nyílik. Fel a lépcsőkön, át a folyosón jobbra, leugrás, ajtó baloldal bezúzás, leugrás erkélyre a két kapcsolóhoz de nem kapcsolgatunk, inkább kötélen felmászás, hordós szobába leugrás, hordó szétverés, rúna dolog felvétel. Lenti rámpáról lyukba ugrás, felcuccolás, láncon lemászás lávás szobába, kapcsoló, ellenség irtás, a kinyílt ajtó után lépcsők, tüzes terem tüskékkel, kapcsoló, át az ajtón, kapcsoló, ajtó, két kapcsoló, villamosozás.

Bridge Over Geirvimul: Belsejébe húzódás, szobor vizsgálódás, bal lépcsők, jobboldali párkányra felugrás, harcok után alacsony helyekről stuffok kiszedése, Hel szobrával szembeállva lépcső lefele, ajtó vasráccsal, fáklyát fel, ezzel átjutva jobbra, csont bunkót meggyújtani vele bogárégetés céljából, terem végi ajtót kinyitni, pajzs, kapcsoló, monstert megsütni mielőtt az süt meg minket. Második kapcsoló, lift, kapcsoló újra, átugrás, bezárt goblinos szobában második kapcsoló, át az ajtón, gong a vashídnak, opcionális rúna vackok a gong mögötti kötélen leereszkedve. Vissza a goblinos szobába, lift le, a terem végén balra, át a hídon, kapcsoló, átfutás a következő erkélyre és gong, zöld háztető, leugrás a nyitott rácson, kapcsolót hagyva át a boltíven a hordós szobába, hordót szétverni, rúna power, kapcsoló, rácsozat felé menve mozgó padló át a láván, level end.

Vargeisa: Fires of Hel: Séta előre, harc, kapcsoló 2x, lávázás, kötélmászás, kapcsoló, vissza a kötélen, tovább az úton a gejzírekre vigyázva. Gong, az út végén barlang, fent rögtön jobbra a sziklahullás elől, átugrálás a törött kerítésen, tovább előre, monstert megölni a földrengés + lavináért, párkányokon felmászni, goblinhoz felugrani, halála után fejsze, leugrás balra, fel a sziklára, majd futó ugrás. Két kőpilléren felmászni, kötél, pályavég.

Eliudnir: Hel's Chamber: Gyilkolászás, szoba végén kapcsoló, ajtón át, hordó és fal szétverés, lyukon ki, jobbra, majd balra, kapcsoló, előre és le, kapcsoló, fel és ki az ajtón balra. Lánckötélen le, ugrás a tányérra, rudakkal szembelevő ajtón ki, kapcsoló, hordóról peremre feljutás, rúnák, vissza a szobába, forgó vacakra vigyázni, kapcsoló, forgó panelnél átlósan, cuccok felszedése, vasrudaknál átmenni, folyosón fel a láváig. Felugrani a párkányra, láncon fel, kapcsoló gyíkokkal, vissza a kötélre, fel, szoba kék robbanó falakkal, középső panel mögött rúna, Hel képével díszített falnál padló le, szoba végében lyuk, kapcsoló, vissza a képhez. Harc, futás egyenesen fel a lépcsőn, baloldali ajtó, jobb oldali ajtó, kapcsoló, futás a peremhez a törött rácsnál, ugrás, majd még egy a liftre, rúna jobb felől, előre majd le, kapcsoló, át az ajtón, balra, újabb ajtó, lángszóró kapcsolója. Lánxórós csomópont, kapcsoló, jobbra folyosó, vigyázni a csapdára, kapcsoló, megsülést kerülni, futás, két kapcsolót hagyni, jobbra lefele futva átugrani csapdát, goblin gyilok és stuffozás. Kapcsoló, ugrás, rúnapower a szobornál, leugrani, nyiladékon átmenni, kék falpanelek, alkóv jobbra, süllyedő padló, lépcső, jobboldali ajtó, futás a két lépcső és rács felé, ketrec le, lépcsőkről ráugrani, erkély a két goblinnal. Felső kapcsoló, jobbra rúnapower és egyéb, leugrás a ketreces szobába, fel a lépcsőkön a hosszú terem végébe, kapcsoló, második átjárón jobbra híd, ajtó, jobbra, kapcsoló, átjáró, híd, kezdőszobába leugrás, szobor alatti lépcsők, ajtó, lángszórók, villamos, kapcsoló, taramm taramm.

The Fires of Sultr: Lávára vigyázni, acél ajtó, film, ugrálás lefele, robbanó fal, lefele lépcsők, ajtót betörni, szörnyek évadja, jobbra mintás falat bezúzni, az elágazásnál jobbra, leugrás, oszlopok ütlegelése karddal (nehézségi szint függő), mozi, balra át a sziklákon, rúnapower, vissza a lávához, fel az emelvényre, római kard, balra és le, alagút jobbra, felmászni és padló áttörés, lyukban pálya vége.

Hyrokkin: Realm of Hungr: Előre, Hel nem érdekes, balra, jobbra, vasajtó, le a lépcsőkön, fáklyát felvenni, jobbra a fal mellett séta, vasajtó jobbra, két szoba majd fel, vasajtót hagyva kapcsoló, acélajtón át, újabb kapcsoló, vissza a vasajtón és balra a szabaddá vált folyosóra, első nyitott ajtón be, egyenesen majd jobbra, két kapcsolós szoba, a távolabbi falat bezúzni, leugrás, ajtó, szoba kötelekkel és miegymással. Egyenesen és balra, rúnapower, első ajtó balra, csapdás helyen kapcsoló, forgó pengés szoba, a pengék utáni első sarkon jobbra, pengék, kapcsoló, ki innen. Újabb három forgópenge egy szobában, tovább ki, robbanás után felmászni a láncokon jobbra, falban lyuk, lefele, mozi, lánxórók, jobbra tovább, bíborszín növényt megenni ha kell, vissza, fel a rámpára, híd szélén haladni, le a terembe, jobbra kijárat az ajtón.

Nagrind: Stand of the Dishonored: Előre, bal, jobb, bal, leugorni a szép padlós szobába, nyomólapra rálépni, visszafutni, robbanó fal, újabb nyomólap, szörny átszaladását rajta előidézni hogy átjuss az ajtón, az épületben leugrás a padlóra, kapcsoló, lávánál platformra átugrani, szörfözés, faltörés, kapcsoló. Kötélmászás, vasrács után faltörés, kapcsoló, balra, leugrás, a második barna kőlapon láva túlélés, ha megállt ugrás a márványszerű párkányra, a szobában felpakolás. Mozi, át a szobán, le a szoborhoz, előre, újabb mozi, gyilkolászás, ajtó mögött két kapcsoló, utazás a következő szintre.

Helreginn: Machine of Hel: Acélajtó után jobbra, majd balra, le a lépcsőkön, faltörés, átugrás a láván, hordókat és falat összetörni, kiálló sziklára felugrani, film, másik teraszra leugrani, fenti falat betörni, felmászni, leugrás, előre a kis szoborig, kapcsoló, szoba végén ajtón ki. Fel a rámpán, kapcsoló, liftezés, kapcsoló, film, ajtón ki, rúnapower, vissza a liftkapcsolóhoz, onnan a jobboldali ajtón ki, mozgó szoba közepén maradni, mikor lent van ki, első kanyarban jobbra, kapcsoló, híd, gép belsejében kapcsoló.

Skelkingr Caverns: Goblins' Lair: Kapcsoló, ki a gépből, Odin, csapdákra vigyázni, víz után jobbra, falzúzás, húscsapdát nem piszkálni, fehér növényes alagútba be. Alagút végében jobbra, ugrálás, kötélmászás, zöld átjáró, kő kiszögelésnél átugrás a goblinokhoz, majd balra, csapda kardhoz nem nyúlkálni, vaskupolánál film, öldöklés amíg második film nem jön, vaskupolában rúnapower, kapcsolóval ki, jobboldali rámpán le, leugrás a lyukba.

Skerkir Ravines: Goblins' Lair: Padlórétegeken át leesés, úszó korongon vízen átsiklás, új korong, nagyobb medencénél ki, goblin után vizes átjáró, karddal kiszabadulni a csapdából, víz alá merülés, a csontváz után jobbra, lefele, két falon át és fel. Háló mellett fel (ha nem kapott el), utána lefele, a csont hídoszlop szerűségnél a mélyebb víznél futás a fával szemben a gejzírre, átugrás a goblinos platformra, ugrás jobbra, fel a fához, futóugrás a másik goblinos részhez, ugrálás a kötélig. Kötélen felmászni, leugrás, kötélhíd, balra, kőkockára felugrás, fáklyához le, jobbra, láva felett ugrás, futva ugrás a zöld gombákhoz, híd, kötélmászás, ráugrás a kifeszített bőrre, hidak, kötél, másik kifeszített bőr. Futó ugrás a szakadék felett a nagy trambulinhoz, alagút a zöld gombákkal, trambulin, fáklya, trambulin, trambulin, bíborszín szoba, padlón keresztül ketrecbe.

Lair of the Torfar-Kolla: Film, jobbra, előre, balra, kard, alacsony barlang, a végében rúnapower, gyilkolás, zöld gombás barlang, felmászni a fegyverekért, kötél, vissza a padlóra, előre, gugolva át az alacsony barlangon, előre, fel és balra, trial pit macet- felvenni, hordós párkányra átugrani, fel a következőre, kőtámaszt szétverni, földön keletkezett lyukba leesni. Jobboldali falat követni, terem végében fel, fel, kőhíd végénél kaptár, bogár visz a felszínre.

The Gates of Thorstadt: Hlora's Pass: Fáklya, előre, fel a havas ösvényig, jobbra, szakadékon átugrás, balra, barlang, fehér virágnál ugrálás, barlang, lyukba leugrás, gerendáknál előre a házig, ajtó betörés, ház mögött gerendákon át, mászás, kijutás után fák felé. Szakadék felett átugrálás, majd lefele, tűznél római kard, fel a lejtős sziklára, le a hóba a gerinc után, lefele a két viking + szörnyig, balra majd jobbra, lépcsők, Odin, kastélynál oldalajtó kinyílása után kötél, fel a rámpára és lift.

Mountain Fortress of Thorstadt: Film, udvar végén balra, jobbra, híd felé, jeget áttörve stuffok, híd, háztető, jobbra ugrálás, fel a lépcsőkön, jobbra, balra, ajtót és padlót betörni, le egészen a csatornáig. Kötél, ajtó bezúzás, udvar végén balra ismét, kötél, ajtózúzás, át az utcán, balra le, utca végén ajtó, stuffozás, vissza a csomóponthoz. Balra, épületbe be, kötélmászás, dobozokon át udvarra, kapcsoló, át az ajtón, fel a rámpán, ajtótörés, le a lépcsőn, ki az udvarra, a vége felé jobbra szobor kapcsolókkal, jobb felé eső ajtón be, le a folyosón, köveket szétzúzni.

Hergrimer Quarter: Streets of Thorstadt: Udvar végében megdobni a láncot fent, fel, folyosó végén ajtózúzás, be majd vissza, fatámaszték szétütése, dobozokon felmászni, a szoba másik végében hordórombolás után le az utcára. Jobbra és le az udvarra, alagutak, kapcsoló, liftezés, utcácska felett átugrás, fel az ablakhoz, rudakat megütni, utca végébe, jobbra, fel az ablakba, hordózúzás, le, ki az udvarra, ajtó után balra, le az utcára. Torony robbanás után jobbra keskeny átjáró, szoba hordókkal, balra, felugrás kétszer, ablakból át az utca felett, jobbra ismét, rá az épület tetejére, beleugrás, lépcsőknél szint vége.

Grottintanna: Vessel of Blood: Lépcsőkön fel, szoba három oszloppal, fatámasztó kiütése, nyíláson átmenni, hordók után folyosó, szörny kikötve oszlopon, láncokat elvágni, fal hasadékon át, ki az ajtón, udvar, fel, a két harcoló felé, legyakás, fal betörés, kötélmászás, ajtót bezúzni, asztal után a fát is, ugrás, folyosó, kötél, ugrás, csillárt levágni, előre és jobbra, kapcsoló. Futás vissza a fő szobába, ki az utcára a jobboldali ajtón, balra, utca vége, dobozokra felmászni, zúzás, vissza az utcára, rés a falon, le az utcán és balra, a végén jobbra be a talicskás szobába, felugrás az emeletre, át az ablakon.

Motsognir: Fierce Resistance: Előre a boltív alatt, kapcsoló, lift, hordótörés, le a szobába, kapcsoló lifttel, falon át, le az udvarra, előre és jobbra, kapcsoló, ismét kapcsoló, vissza az udvarra, be a kinyitott szobába, gyilkolászás, kajával teli szobán át ki. Hordózúzás, ugrás, ajtót betörni, szoba három lánccal, tárgyak begyűjtése után szoba két kapcsolóval, jobboldalit aktiválni, vissza a fő szobába és baloldali ajtó, mindenkit legyilkolva szobor mögötti szoba nyitva. Kötélmászás, háztető, ablakbetörés, le, ajtótörés, raktárszobák, bal, jobb, bal, majd jobb, egyenes, jobb, ugyanez, nagy dobozra fel, kapcsoló, lift, vége.

Skeggjold Meeting Hall: Lefele, üvegpadló, törésen le, szakasz végén faltörés, át a hosszú termen, az utolsó hordóra fel, onnan a párkányra és tovább, ajtótörés, kapcsoló, át az ajtón. Szoba magas obeliszkkel, kapcsoló, ki az ajtón.

Haugspori Plain: Outer Temple Wall: Film, színes ablak, harc után be, kapcsoló, liftezés, háztető, robbanás, padlót áttörni, le a földre, előre és balra, kapcsoló, előre, balra ajtótörés, dobozok, alul kijárat. Le, előre, fel, dobozmászás, ugrás, kapcsoló, ajtó a hordók mögött, le, utat törni a folyosón, lyukon átugrani. Szobros terület, szobrokat széttörni, le a rámpán, farönköket átugrálni, balra, kapcsoló, ajtón át.

Loki Temple at Thorstadt: A hall végén fel, földrengés, jobbra, fatartó kiütése, le, bal ajtó, gödör átugrása, hall végén jobbra, kapcsoló, vissza, balra, balra, hulló törmelék, ugrás, fel, Loki szobra felett nyílás. Le a szoborhoz, a hátuljától jobboldalon fel a rámpán, ugrás, be, balra, utolsó nyiladékon is, ugrás, deszkák, be a lyukba a falon, film, le, fel a párkányra, Sigurd és az ő baltája, ajtózúzás, le a lépcsőkön, kék szoba. Be a barlangba, fel, jobbra, kapcsoló, kőhíd, rúnapower, vissza, jobbra és ugrás, ösvény végen szint vége is.

Tyrdall Mountain Range: Wendol's Lair: Szörny szobra, Odin film, jobbra stuffozás után szörny megölése, jégösvény, beszakadása után a vízben előre és jobbra, kimászni, előre, lavina, vízbe ugrás, világító hal irányába, fel és kimászás. Fényes perem felé, le a másik oldalra, le újra, előre, jobbra, előre, fel, emelkedő, le a jégmezőre. Előre, fel a jégsziklára, még feljebb, ugrás, szikla irányában előre, le, jobbra, előre, le a lejtőn, lavina, előre és le, barlang fehér növényekkel, balra és le.

Tyrdall Mountain Range: Vindsvalr Ravines: Előre és le, kötélhíd, szakadék felett széllökésekkel átkelni, híd, fák után megint széllökés, előre, jobbra, barlang a bal oldalon. Le egészen a havas ösvényig. Át a fenyőkön, jobbra fent barlang, hómező, előre, fel, meredek lejtőn le, vízbe be. Jég alatt átúszni, fel, előre a hosszú párkány mellett, barlang jobbra, végén felmászni, fel, előre, jobbra, felugrás a jégbarlangba, a kis növények után két jég cseppkőszerűség, a másodikat leverni, vissza, le a jégre a lyukhoz, leugrás, úszás, ki egy nagyobb nyílásnál. Óvatosan előre a jég törésig, átmenni, guggolva le a jégmező közepéhez, lyukak kerülgetése után kő párkány jobbra, jobb fal mentén maradni, guggolva közlekedni, ugrás, guggolás, ugrás, vastagabb jégnél futás, felmászás a sziklára, járat. Jéghíd, harc, lavina, törött hídnál lefele ugrás, jégbarlang, nagyon magas szikla, Odin biztatására leugrani, a vízben előre a havas lejtőig, fákkal, szint vége film.

Dwarven Mountain Retreat at Gustr: Film, ki a fészerből, jobbra, keresztül a vízen, gőznyílások, jobbra fák és kapcsoló, vissza a boltozathoz, a hó mint lift, lefele, vízbe ugrás a vasrács felé, platformot megvárni, előre és jobbra a mélyebb vízbe, átúszni az alagúton, kapcsoló. Vissza a vízbe, jobboldali járat, fel a dokknál, kapcsoló a hordók mögött, palánk, ajtón ki. Balra, hordók mögött fal zúzás, lépcsők, első ajtó balra, balra le, széles faajtón ki, lépcső, oszlopok mögötti boltívnél ki, lépcső, híd, ajtó, balra le, kapcsoló. Dupla ajtó, le, vízbeugrás, nagy szélmalom, felmászni, ráugrani a malomra, jobbra, hídon át szobába, kapcsoló, film. Vissza a malmon keresztül, leugrás, jobbra ajtó, kapcsoló, film, híd távolabbi végén vissza, várni míg lassul a szálmalom, lapátra felugrani, malom tetőre onnan leugrani, tető másik vége felé, lapáton át be a hallba (balra, közel a tetőhöz). Nagy gépezetnél be egy nyílásba, leesés, le a lépcsőn, géptörés, padlón lyuk, vízbe bele.

Reginn River Engines: Ki a földre, kongatás, fel a barlangba, kapcsoló, balra, szellőzők után kapcsoló, víz alá a gong mögött, előre, ki a vízből majd újra be az óriás kerékig, felmászni rá, másik oldalon előre és ki balra a szárazra. Vízesés mögé be, film, kapcsoló, liftezés fel, át a barlangon, fel a vashídra, szobában kapcsoló, gép alatti ajtó kinyílik, vissza, le, át az ajtón és le a gőz alagutakba. Előre, kétszer balra, kapcsoló, másik végen le, felugrás, előre, le jobbra, folyóvíz, balra, úszás a víz alatti átjárón, nagy forgó keréknél fel, jobb oldalán kimászni, fel, jobbra, kötélen le a kapcsolóhoz. Kapcsoló, vissza a kötélen, keréknél átúszni, gong után ki, kötél, kapcsoló, vissza le, jobbra, bele a fém szerkezetbe, kapcsoló, lift, mozi. Előre, át a lyukon, kőtörmelék után level end.

Dwarven Mountain Lair at Nordri: Előre, két ajtó, harc, ajtókon be, hall vége felé, bal ajtó, gong, hídon átkelni, balra, kötelek, előre, jobbra, két kapcsoló, csata, leugrás, ajtó, kapcsoló. Ajtó, egyenesen előre, vaskorlát ütés, guggolva mászás, rúnapower, vissza, törmelék áttörés, előre és le, vaskupola, baloldali ajtón ki, film. Kapcsoló, szobrokat megütni, szörnyek a vízből, szoba végén ki, toronyfalat bezúzni, ugrás, két kapcsoló, vissza, ki, liftezés (ha nincs lent, akkor feljebb van egy kapcsoló), liftről átugrás, előre, kapcsoló, leugrás, gongot megdobni, híd, balra le, majd jobbra. Ugrás, előre, nagy gépezet, gyilkolászás, ha a gép leáll kötél a közepén, fel a tetejére, fénysugarakon át, ugrás, jobbra nyílás, lángokkal vigyázni, ugrás, be a csőbe, jobbra. Ugrás a párkányra, jobbra, ugrálás, egy nagyobb ugrás, vigyázni az instabil oszloppal, csőbe be a bal oldalon, kisebb csőnél le next level.

Dwarven Aqueducts at Fullangr: Ugrás a vízbe, jobbra, szakadékon át, előre és balra, fel a csőbe, le a lyukba, balra, jobb fal mellett haladni, szakadék, alagút végén csőbe, át a nagy szobán, cső. Előre ameddig lehet, jobbra, fal fáklyával, onnan balra, jobbra és kétszer balra, hosszú medencénél ki, át a nyíláson, jobbra a víz mellett a párkány végéig, bele a vízbe, másik oldalra, faltörés, film. Be a vízbe, balra, mélyvízbe, jobbra a nyíláson ki, szobor felé, lépcső, át az ajtón, balra alacsony ajtót bezúzni, lépcső, kongatás, vissza, be a kinyílt ajtón, alacsony ajtó, kapcsoló, ki, le a lépcsőn, át az udvaron, be a nagy ajtón. Előre, három támasztékot kiütni, gépet megütve áramot a vízbe, platform közepére, ugrás a tutajra, ki a másik platformra, le, kapcsoló, acélajtó, vége.

Water Reserves at Gloinn: Előre, jobbra, folyosó, tutajozás, négyzet alakú alagút jobbra, előre a zöld gombáknál, film, előre, le a vízbe, lézer támasztékot ki, gyorsan ki a vízből. Kapcsoló, híd, kapcsoló, híd, közel a masinához, átugrás, tutaj, jobbra dokk, balra, dokk végén jobbra, kötél, falban lyuk, balra, le.

Hlevangr Reservoir: Lefele, három kapcsoló, első – legtávolabbi – középső a sorrend, a vízben át a plafonon a lyukon, le a folyosón, a hall végén padlót áttörni, le, három kapcsoló közül a középső, fel a rámpán, át a folyosón, balra, fel a lámpára, kötél elvágás, törmeléken le. Bele a vízbe, szoba végén törmeléken áttörni balra, felmászni a szobába, gong és két kapcsoló, aktiválás, vízesés oldalán be a vízbe.

Hornbori: Outside the Dwarven Forge Towers: Úszás, halállat szétdönti a dokkot, felmászás, kötél, átugrás, ajtózúzás, kapcsoló, balra, nagy leugrás a szoborhoz, fel a rámpára, párkány, falzúzás, előre, szobor és fák után jobbra ajtó, nagy szoba, kapcsoló, ajtó, kapcsoló, híd közepén leugrani, csövek mellett következő csövekig, le, előre, át a szakadékon a tölcsér alakúig, felugrás és le.

Solblindi: Dark Dwarf Citadel: Ki a csőből, film, kapcsoló, lift, kapcsolók, előre, film, le a köteleken, nagy ajtó, harc, előre. Ugrás, felmászás, nagy kanyon, híd leesik, át rajta, kapcsolók, nagy ajtó, fel a rámpán, kapcsoló jobbra, előre és fel, Dwarf Lord. Az egyik oszlopon kék mező, bele, teleport, kapcsolók, újabb energiamezők, kapcsolók és így a törpe felrobbanásáig, majd arany az mezőbe bele.

The Dwarven Outpost: Film, balra, kapcsoló, lifteken le, jobbra, alagút, előre a tónál, barlang balra, lépcsőkön fel, előre, le a rámpán, előre, mozgó dobogó, kapcsoló, másik oldalon is egy, nagy vasrács. Leugrás, át a kapun, balra, fel a dombra, le a másik oldalon, hídon át mozi, híd mögötti lépcsőn le, további lépcsők, sötét alagút. Az alagút közepéig ügyesen, ott fel, lépcsők, előre a katapult felé, kapcsoló, ajtón be.

The Castle Entrance: Le a lépcsőkön, balra, kapcsoló, film, gyilkolás a rács nyitásáig, koporsót összetörni, beleugrás, ajtó, zöld vízesések, le a terembe, jobbra, három akasztott ember, vasrács. Megdöngetni, vissza a terembe, szörny után át a betört falon, át a zöld folyókon, le a lyukba, balra és le a lépcsőkön. Zöld löttybe (Loki vére) vagy beleugrás, vagy felül átjutni a ketreceken, alagút, Odin, előre, folyosó, mögöttünk beomló járat, szint vége.

The Trickster's Maze: Előre, harc, jobbra, kapcsoló a bal oldalon, ajtó, vérfoltos kétkoponyás szobánál előre, összerogyó padló, balra, előre a vasrácsos szobáig, szoba hullával, teleport a fejre állított szobákba. Jobbra, felmászni, előre, vasrácsnál balra, fel a arany bejáratig, jobbra, balra, jobbra két szobán át, jobbra, teleport a féloldalas szobákba. Előre, le, előre, le, arany portál, halott vikinges szoba, jobbra, balra, egyenesen, balra és vége.

The Trickster's Chamber: Film, le, le, le, lépcső, szoba sok ajtóval, kapcsoló balra, nagy ajtó, előre, jobbra, balról a második bejárat, falzúzás, le a fényes padlóra, szoba Loki vérével, ki, jobbra, balra, törmelékes szoba, fatámaszték kiütés, fel, kapcsoló balra, jobbra nyomólemez. Vissza, le, fényes szobánál fel, tovább és fel a lépcsőn, előre, lépcsőn le, nyomólemezre rá és utána kapcsoló, előre, balra, kapcsolókkal szörnyet égetni opcionálisan, T elágazás. Balra lépcsőn le, nyomópadló, folyosó, nyomópadló, nagy kamra Loki vérrel, gyilkolászás, következő szoba, gyilkolás után mozi, Conrack dádázása, turbó Conrack Loki vérétől, újabb harc, utána vízbe ugrás.

The Barren Canyons: Turbó Ragnar, Loki próbálkozik, vízben egészség feltöltés ha kell, fel a párkányra és ki ahol Conrack. A medence után lépcső, átugrás a törött hídon (wow), előre, film, akasztott fickó, fel a párkányra, jobbra és balra, át, lefele, vikingek és szörny, előre, még egyszer szörnyek a tengerparton. Fel, balra, két fenyő között, Loki véres medence, fel a párkányra, lefele, láncos szoba, fel a láncon, fa szétütése, végig a párkányon, balra átugrani, le, két fa között tovább, leugrás.

Embers of Hrafnborg: Romváros, balra, Loki véres medence, előre, fel a párkányra, át és fel, függőhíd, kötelek, másik oldalra, vissza jobbra, ugrás, lefele a lávához, ugrás a kis föld darabra, jobbra kis párkány, fáklya ha jön a goblin, ugrás előre, fel a sziklára, jobbra, fel, át a goblinos párkányra. Be a kapun, jobbra, ugrás, domb után le.

Return to Wotankeld: Előre, jobbra, fel a lejtőn, bánya, rúnakő kör, Loki dumál, turbó Conrack, fel a dombra a rúnakőhöz, gyilkolászás, turbó Conrack vége. Odin gratulációja, Loki vége, rúnaköveknél portál, normál Ragnar, le a lépcsőn és át a hídon a kastélyba. Végre vége, mindenki boldog.

Dzson

DRAGON RIDERS - KÜLDETÉSEK ÉS FELADATOK

Az alábbiakban ismertetném a játékban fellelhető feladatokat és küldetéseket. A legfontosabb, hogy ezeket nem muszáj az én általam megadott sorrendben teljesíteni. Igyekeztem egy logikus sorrendet felállítani a missziók között, de ettől néhány jó pár helyen el lehet térni. Lesznek olyan feladatok is, melyeket nem lehet rögtön megoldani, csak később (tárgyak és/vagy fejletségi szint függvénye). Ha egy küldetést nem tudtok azonnal megoldani nyugodtan kezdjetek neki egy másiknak, később biztos találtok rá megoldást pld. amikor már lehet több helyszínre is menni. Könnyedén nyomon lehet követni a küldetések megoldását a naplónk segítségével, ahova minden fontosabb megoldott és megoldatlan feladat feljegyzésre kerül – a naplót a 6. feladatnál lehet megszerezni. Jól nézzetek körül az összes szobában és gyűjtsétek be az iratokat és beszéljetek mindenkivel többször is.

1 – Le kell mosnod a sárkányod, Zenth hátát. Vedd fel a kandalló mellől az olajat majd a jobb oldali kisebb szobából a kefét. Menj a sárkányhoz és használd a tárgyakat.

2 – Fel kell venni első fegyverünket a kést. Keresed meg K'tant (épp a sárkányával van elfoglalva), csevegj el vele és gyakorolj! Megkapod tőle az első tudást (Skill). Most már tudod a késedet használni, K'tan pedig elvonul a tanácsba.

3 – Az egyik legfontosabb feladat, beszélni kell az erődben az összes Dragonriderrel. Ha eggyel végeztünk (például megoldottunk neki egy küldetést) elvonul a tanácsterembe. A következő DR-eket kell megtalálni: Lytah, S'ban, B'rak, K'tan, T'men, L'Tul, F'ben, N'eth, V'hul. Ezt a küldetést ráér megcsinálni. Ha megvan az összes DR menj a tanácsterembe.

4 – Zenth figyelmeztet a játék elején, hogy Dorn elkészült az egyenruháddal. Menj le az alsó szintre és keressd meg Dorn műhelyét. Beszélj vele és megkapod a cuccot.

5 – Egy különleges gyógyszert kell megtalálni. Beszélj Urikkal ő segít.

6 – Nagyon fontos feladat. Naplót és térképet kell szerezni! Látogasd meg a könyvtárat és érdeklődj Lockenntől, hogy mi a baja. Ad egy térképet és megkér, hogy keressd meg a naplóját. A térképet folyamatosan használd a könnyebb tájékozódás miatt. Menj egy szinttel lejjebb és beszélj Lytahval, aki visszaadja a naplót. Ezt kézbesítsd Lockenn-nek, aki ad egy naplót. Ahhoz, hogy használni is tudd megkell szerezni egy Skillt. Szaladj le az alsóbb szintre és keressd meg Kevant – Dorn műhelyével szemben találod. Ő majd megtanít használni a naplódat amiben nyomon követheted a küldetések megoldását.

7 – Az előző küldetésben Lytah figyelmeztet, hogy ma van a névnapja, meg kell lepni egy ajándékkal. Amikor tudsz helyszínekre látogatni (a tanács után), repülj Ista partra vagy Mastersmith Hallba és keressd meg a gyöngyöt és vidd Lytáhnak.

8 – A középső szinten találod Gilliant, aki elveszett fiát, Jimet keresi. őt a Dark Cave-ben találod. Először keressd meg Mullent, Gillian férjét ő segít megtalálni a fiút. Egy nagyobb követ kell elmozdítanod, hogy megtaláld Jimet. A kő elmozdításához fel kell turbózni az erődet a Strenght a 4-es szintre (Tought). Csevegj Gilliannal ha megvan minden.

9 – Beszélj V'hullal és vidd a kapott cuccot F'bennek.

10 – Csevegj Emmerával aki a segítségedet kéri. Különböző kérdésekre kell felelni. Ezt a küldetést majd a játék vége felé lehet megcsinálni amikor egyre többet megtudunk a környező világról.

11 – Érdeklődj N'eth-nél majd találd meg Tomot a főnököt. A beszélgetés után újra beszélj N'eth-tel.

12 – A középső szinten keressd meg T'ment és B'rakot, majd szakítsd meg a játékukat. Kapd el kockát! Némi morgás után elmennek a tanácsba.

13 – Ebben a feladatban egy különleges ércről kell infókat gyűjteni. A játék második felében kapsz egy kulcsot Lamrattól, ami nyit egy zárt ajtót Mastersmith Hallban. Itt 3 feljegyzést találsz, olvasd el őket, majd csapj össze Rommal a játék vége felé.

14 – Csevegj el Tommal aki ad egy levelet. Vidd el a levelet Jaknak a bátyjának aki a Hold erődben (Fort Hold) él.

15 – Ha beszélsz Romával, hozzávalókat kér tőled. A menüben lesz egy listád, a feltüntetett helyekre kell ellátogatnod. Ezzel is a vége felé tudsz végezni.

16 – Keressd meg Ramallát, majd beszélj Kendrickkel. Ezután újra Ramallával fecsegj aki Kedcrick házába ment.

17 – Ez egy jó hosszú küldetés, megkell találni 10 Weyrwomen jelöltet. Íme a jelöltek: Ramalla, Emara, Imogen, Mianna, Kilimi, Kiristi, Roem, Maria. A játék közepén beszélj Jeniferrel, majd a vége felé szabadítsd ki Geodrilt.

18 – Jillian adja ezt a missziót, melyben 6 darab Trundle bogarat kell megtalálni és kézbesíteni a nőnek. A bogarak helyei a menüben egy külön listában lesznek feltüntetve. Keressd fel őket ha tudod.

19 – Menj a malomhoz és húzd meg a kart. Ez egyszerűnek tűnik, de először el kell érni a legmagasabb Strenght szintet, ami a Formidable. Ha ez nincs meg nem tudod megmozgatni akart.

20 – Szólítsd meg V'hul-t, aki ad egy iratot, amit vigyél Lamratnak Hold erődbe.

21 – Juss be észrevétlenül a Hold erődbe! Ehhez először is szükséged lesz a lopakodásra. Ezt a tudást Natty-tól a tolvajtól lehet megtanulni, beszélj vele. Ha megtanultad menj Holdba és lopakodj el Lamrat mellett.

22 – Farannal beszélj aki új polcot akar magának, plusz Herdbeast is kell neki. Keressd meg Skjaldot és vedd fel az edényt amit eldob. Látogasd meg Mastersmith Hallt és beszélj Klorral és a polcot add Farannak. Herdbeast, majd a 27-es küldetésben szerezhetsz.

23 – Mikor találkozol Keelával megakarja simogatni Zeneth-et. Engedd meg neki és kapsz édességet.

24 – Salyn megkér, hogy vidd el Skarnnak a faliszőnyegét. Skarnt a Harper Hallban találod.

25 – Egy tolvajt kell megtalálni Hold erődben. Beszélj Natty-val miután ellopta a késed, majd csevegj Arrie-val miután megvan a lopakodás. A jutalom ezért a küldetésért egy térkép Holdhoz.

26 – Vedd meg a fejdíszt Dernától. Nyerd meg a nyilas versenyt és csináld meg a 30-as, 31-es, 32-es küldetést. Ezután megveheted. Ez a fejdísz kell, hogy belépj az Ancients Cave-be.

27 – Harat akar egy kígyót, ilyet Jimtől kapsz ha adsz neki édességet, amit ugye Keelától kaptál. Ezután beszélj Dernával majd Harattal.

28 – Keressd meg Daire játéksárkányát. Hold erőd konyhájának közelében dobozok alatt találod.

29 – Stephie-nek kell Llama hajat találni. Ha végeztél a 27-essel menj vissza Fountain Square-re ahol egy cellát kell találnod. Menj be és a közelben lesz a haj.

30 – Egy edényt kell visszajutatni Joliadnak. Látogasd meg Klort ott lesz az edény.

31 – Lorin adja ezt a missziót, melyben szobrokat (azt hiszem ötöt) kell megtalálni Holdban.

32 – Janeth-nek kell megtalálni egy elveszett cuccot. Beszélj Tolwinnal a dologról, aki odaadja a dolgot amit vigyél vissza Janeth-nek.

33 – Egyszerű feladat, csupán néhány dobozt kell eltolni a Holdban a konyha előtt, ott ahol Tregrad áll.

34 – Lamrattól kapod ezt a feladatot. Ancients Cave-ben kell egy gyógyszert megtalálni. Kutasd át jó alaposan a barlangot ahova csak akkor léphetsz be ha a 26-os küldetéssel készen vagy!

35 – Millernek kell megtalálni egy cuccot. Mutasd meg Helának Ista sziget boltjában Skarn szőnyegét. Megkapod a cuccot amit kicsit később mutass meg Millernek. Ezután nyomd át a kart, hogy működésbe lépjen a malom, ehhez azonban maximális erőre (Srtenght) van szükség.

36 – Guy baltáját kell megtalálni. Egy kő mellett találod Guy-tól nem messze. Ha megvan ajándékba kapsz egy kardot.

37 – Ebben a misszióban a kardot kéne megtanulni használni. Beszélj Manworral ő megtanít mindenre amit a kardról tudni kell.

38 – Heredtől kapsz egy dalt, amit játssz el és vége lesz ennek a feladatnak.

39 – Egy titkos szobát kell megtalálni Harper Hallba. Először is a Reputationnek Highly Regard szinten kell lennie, hogy megtudd ezt csinálni. Menj Weyrleader olvasó szobájába és vedd fel a kulcsot az asztalról. Ezt add oda Lockenn-nek aki kinyitja a lejárót.

40 – Mianna adja a küldetést, melyben megkell neki találni egy cuccot. Menj le az imént említett titkos szobába és olvasd el az iratot ami lent van. Vizsgáld át a könyves polcot a lejárónál jobbra, találnod kell egy kulcsot. Ezt add oda Miannának és vége a küldetésnek

41 – Kilimi elpanaszolja, hogy nem emlékszik egy fontos dalra, ezért kell neki egy fontos cucc. Ezt két helyen is megtalálod. Az első Weyr-ben a könyvtár, a másik Ancients Cave-ben egy szikla mögött. A cuccot aztán vidd el Kiliminek.

42 – Heredet kell megidézni Harper Hallban. Beszélj Yallinnal aztán Steppel.

43 – Találd meg Kurnt. Harper Hallban lesz, csevegj vele majd kapd fel a kulcsot és nyisd ki a széfet. Vedd fel a furulyáját és játssz rajta Kurn mellett.

44 – Adj Siral gyöngyöt Mariának. Maria Ista szigeten lesz, a háza az utolsó a faluban.

45 – Merricknek kell ennivalót szerezni. Arrie-tól kapsz kaját, amit vigyél Jaknak aki felmelegíti. Ezt már viheted Merricknek Healer Hallba.

46 – Beszélj Gralttal aztán Manworral.

47 – Kézbesítsd az ősi dobot Tinossinak.

48 – Jazon megbetegszik és meg kell gyógyítani. Mawornak és Farannak is van gyógyszere amit vigyél Jazonnak.

49 – Lamrattal ha beszélsz ad egy levelet. Ezt kézbesítsd V'hul-nak.

50 – Egy olyan helyet kell találni Istán, ahol aludni lehet. Oldd meg az 57-es küldetést és aludj egyet az ágyon.

51 – Kiristinek kell készítetni valamit. Weyr könyvtárában találsz ehhez a misszióhoz infót, majd ezután beszélj Mastersmith Hallban Guy-jal, aki elkészíti Kiristinek a dolgot.

52 – Keriilt és Helliont kell megtalálni. A börtönben vannak lásd. később.

53 – Joseph-et kell megtalálni. Szintén a börtönben raboskodik.

54 – Roemnek kell gyógyszert találni. Csináld meg a 48-as küldetést, mert akkor kapod meg a Healing Skillt. Ezután vedd meg a Sweatroot-ot Ista sziget egyik boltjában. Beszélj Roem apjával majd később Roemmel is.

55 – Holint kell megtalálni, aki nem fizette ki a számláját. Beszélj vele majd verd el. Megkapod a pénzt amit vigyél Matrice-nek.

56 – Soriantól kapod a küldetést azt hiszem. Lopakodj be Holint szobájába és lopd el a kockáit. Ezután mutasd meg a kockákat Gamutnak.

57 – Manwornak kell gyógyszert szerezni. Kétszer egymás után beszélj N'eth-tel, ezután eltűnik. Mikor vissza tér szólítsd meg, nála lesz a gyógyszer.

58 – Harper megbíz, hogy hozd rendbe a dobját. Beszélj az alvó emberrel a barakkban ő segít megoldani a problémát.

59 – Ebben a küldetésben meg kell találni az eltűnt N'eth-et. Csak az 60-as és 61-es küldetés megoldásával lehet ezzel végezni! Arra figyelj, hogy a feladat időre, megy tehát ha túl lassan oldod meg a két alábbi küldetést N'eth meghal! Tehát csipkedd magad!

60 – Itt Smugler's Cove-ot kell megtalálni. Először be kell jutni Smuggler házába. Ide Sorian házán keresztül vezet az út. Menj be Sorian házába és beszélj vele, majd segít bejutni. Smuggler házában várd meg míg Sorian kopogni fog, aztán az örök mellett óvatosan lopakodj el. Az egyiknél van egy kulcs azt lopd el. A kulcs egy ajtót nyit ami elvisz Smuggler's Cove-ba.

61 – Most, hogy lent keressd meg N'eth-et.

62 – Meg kell találni V'hult és S'lont. Utóbbit V'hul házában leled meg, beszélj vele, aztán vedd fel az asztalról az iratot és ennek is vége.

Most három olyan küldetés jön, melyben három növényt kell megtalálni.

63 – Az elsőt a vulkán legalján találod. Óvatosan haladj előre mert erősek az ellenfelek.

64 – Nyisd ki a kaput Ierne templomában. Told a kőfejeket a kapcsolókra. Ezután nézd meg a mintát fent az emeleten. A négy szobában kapcsold át kapcsolókat az előző helyen látott szín sorrend alapján.

65 – Szökj meg a celládból! Vizsgálj meg mindent az ágyad környékén és vedd fel a cuccot (ágylábat?). Némi közjáték után kiszabadulsz.

66 – A börtönben segíts kiszabadítani a foglyokat. Fedezd fel az alját a börtönnek és keressd meg a legalján az 5 darab kulcsot a cellákhoz.

67 – Meg kell keresni Helliont. Az utolsó szobában van balra a börtönben.

Lassan közeledik a játék vége, ha van olyan küldetés, amit még nem csináltál meg itt az ideje!

68 – Keressd meg Rowoerth-ot. Dark Caves-ben lesz!

69 – Beszélj négy Dragonriderrel. Lytah-ot a könyvtárban, B'rak-ot a Middle Levels-en (középső szint), T'men-t a Gabbling Roomban, L'tul-t a szobájában találod. Ezután némi harc következik és vége lesz a játéknak.

Veres Miki

SAIYUKI - JOURNEY WEST KEZELÉS

A HARCRÓL

Amikor harcra kerül a sor először is meg kell határoznunk, hogy a lehetséges pontok közül hol kezdjenek az embereink. Általában ha szerencsénk van az összes karakterünk részt vehet a csatában, de ez nem mindig van így. Ez után a játék jelzi, hogy mi legyen az adott csata célja. Ez lehet az összes ellenfél kiirtása, egy meghatározott cél elpusztítása. Ahogy azt már említettem a harcok körönként mennek. Mindegyik emberünk gyorsaságától függően lép egyet. A terep képzeletbeli négyzetekre van osztva. Amikor egy emberünk jöhet sok mindent tehetünk. Először is Move-val léphetünk. A fehérre színeződött helyekre mehetünk. Hogy mennyit mehetünk előre, nagyban függ a terep adottságaitól. Nyilván való, hogy egy dombos, vizes területen nehezebb átkelni, mint az egyenes síkságon. Ha van a közelben ellenfél az Attack-kel megtámadhatjuk, itt piros négyzetek mutatják, hogy meddig üthetünk el, ez is terjedhet több négyzetes területre.
Amennyiben egy ellenfél messzebb van érdemes varázslattal (Spell) támadni. Minden emberünknek lesz varázslata. A kiválasztott ellenfél feje felett, ha rá akarunk varázsolni, vagy megakarjuk támadni, megjelenik egy szám, ez a várható sebzést mutatja. Nagyon fontos, hogy milyen irányból támadunk meg magunkról. Ha ugyanis valakit oldalba vagy hátba támadunk, még nagyobbat sebezhetünk, sőt néha frontális támadásnál sokkal kevesebb lesz a sebzés, mint amit kiír a játék. Gyógyító tárgyainkat a Potionnel használhatjuk. Fontos dolog, hogy a Háromszöggel kilépve és a Startot megnyomva menthetünk is harcközben! Minden cselekvésért tapasztalati pontot kapunk. Itt is a hátba támadott, vagy a megölt ellenfelekért kapunk jutalom pontokat. Persze gyógyításért jár pont. 100 pont elérése esetén szintet lépünk. Úgy vettem észre, hogy ellenfeleink erejét mindig a pillanatnyi erőnkhöz igazítja a gép.

WERECHANGE

Ezt a menüt hagytam utoljára, nem véletlenül. A were karaktereinkkel ezzel a menüvel tudunk átváltozni vadállattá. Sanzo kivételével mindenkivel áttudunk változni. Átalakuláskor a közelünkben tartózkodó szörnyek, mind megsebződnek, érdemes úgy átváltozni, hogy az minél több ellenfelet érintsen. Állat alakban a HP-nk megsokszorozódik, erőnk megnő és nagyon erős varázslatokkal támadhatunk. Ekkor jön elő a képernyő bal felső sarkában látható kijelző, a W betűvel és a kék strigulákkal. Maga az átváltozás egy strigulát fogyaszt, majd ezután minden cselekvés egy meghatározott ponttal (vagy pontokkal) csökkenti a kijelző értékét. Ha nullára ér visszaváltozunk emberré. Nagyon fontos, hogy egyszerre csak egy emberünkkel lehetünk átváltozva, de bármikor visszaváltozhatunk.

SUMMON

Sanzoval nem lehet átváltozni, viszont egy idő után különböző Guardian-okat (isteni erejű óriangyalokat) gyűjthetünk be a Thunder Rod-ba. Ezeket aztán harc közben a Summon-nal előhívhatjuk. Ez több dolog miatt is jó. Egyrészt ezek a Guardian-ok mindenféle kellemes tulajdonsággal erősítik embereinket. Például Mother megidézve, folyamatosan gyógyítja a közelben álló karaktereinket. Ez nagyon jó dolog, én Mothert rengetegszer hívtam. Az összes Guardian jó tulajdonságokat ad, ráadásul Sanzo ilyenkor piszok erős varázslatokat használhat. Egy Guardian-t többször is hívhatunk harc közben, miután távozott akkor is!

BOLTOK

A Store-ban vehetünk cuccokat (ruhák, pajzsok, fegyverek), de ami fontosabb itt lehet varázslatokat venni! Válasszatok ki egy varázslatot, majd adjátok oda annak az embernek akinek akarjátok vagy akinek lehet. Mindenkinek vegyétek meg mindig a legjobb cuccokat. A Special-nál extra felszerelési tárgyakat és mágiákat vehetünk.
A Chemist boltban, gyógyításokat vehetünk.
Fontos a Smith azaz a kovács műhely. Itt lehet karaktereink fegyvereit fejleszteni. Érdemes a fejlesztéseket mindenkinek elvégezni.
A Dojoban gyakorolni lehet, de a gyakorló harcokban nem lehet használni a were alakokat.
Az utolsó bolt a posta – Post. Ez lesz a legfontosabb pénzszerzési forrásunk. A feladat itt annyi, hogy bizonyos dolgokat kell kézbesítenünk és kipostázunk. A Jobbal kérhetünk magunknak munkát. Ilyenkor megjelenik három lehetőség. A Place a hely ahova vinni kell, az Orders a tárgy amit vinni kell, végül a Pay a jutalom, amit a munkáért kapunk. Arra kell vigyázni, hogy ha túl magas a jutalom, akkor biztos, hogy megtámadnak minket az úton, így újabb harcokat kell megvívni. Ha kézbesítettük a cuccot, menj vissza a postára és a Reporttal kérd a jutalmat. A postán a Cardnál kártyázhatsz és ha nyersz és sok pontot szerzel, akkor újabb cuccokat szerezhetsz.

TANÁCSOK

Az első és legfontosabb tippem, hogy igyekezzetek úgy támadni, hogy az a lehető legtöbb ellenfelet érje. Többször lesz olyan, hogy egy magasabb helyre kell feljutni. Ilyen helyeken használjátok a repülő were-ket. Szintén a repülő embereinket használjátok nehéz domborzati viszonyok között. Lesz olyan is amikor egy kapcsolót átnyomva lehet kapukat kinyitni (erre van egy külön parancs a Use), ilyenkor is jól jön a repülés vagy SonGoku Cloudja, amivel a kiválasztott helyre repülünk. A megnyert csaták után tapasztalati pontok járnak, melyekkel például fejlődik a Were kijelző így tovább maradhatunk átváltozva. Gojo-val álljatok bele vízbe ha tudtok, mert ilyenkor Gojo minden körben gyógyulni fog. Sanzot minden körülmények között védjétek! Amennyiben meghal, vége a játéknak! A többi emberünk ha elfogy a HP-je nem hal meg, csak az adott csatában nem vehet részt a harcban, de következőben már újra választható. A terepeken elszórtan találhatunk dobozokat is, melyeket mindig nyissatok ki, mert nagyon jó cuccok vannak bennük! Szintén a Use-zal lehet kinyitni őket. Igyekezzetek a csatákban minden ellenfelet elintézni, minél több emberünkkel, hogy arányosan fejlődjön mindegyik. Ez főleg azoknál a csatáknál fontos, ahol elég egy karaktert elpusztítani. Mindig végezzétek el a fejlesztéseket és vegyétek meg a cuccokat, varázslatokat.

Veres Miki

DEVIL MAY CRY KÜLDETÉSEK

1 – Indulás után sárga gömb a falon, utána felugrás a kis kilátóba, kék gömb vár. Gyűjts be minden pirosat a teremben (a kékhez trükkös dupla ugrás kell), majd 45 pirosért cserébe kinyílik a piros ajtó. Fel a csigalépcsőn, ajtón be, kék gömb az egyik medencében. Ki, fel a plafonon tátongó lyukon, vedd el a csillogó kulcsot, vissza le a nagy terembe a kék ajtóhoz. Repülő szárnyán kék, orrán piros. Sarokban trükkös kapcsoló, ütni kell, hogy minden fény kigyulladjon rajta. Le a pinyóba, mindenkit szétversz, fel a lifttel, bunyó, ajtó kinyílik.

2 – Folyosó elején a kép mellet kis szoba, vásárlási pont. Végig a folyosón, közben egy zárt ajtó. A végén a falban megtalálod az Alastort. Most már át tudsz változni! Ajtón be, könyvtár. Felugrás az emeletre, sarokban az asztal alatt shotgun! Kulcs csillog a falon. Vissza a folyosóra, zárt ajtó nyitható. Szökőkút, kis zárt oroszlános ajtó és kék energiamező, kijárat az emeleten. Folyosón koporsószerű valami, püföld, alatta lejárat. Falon mágikus pálca. Be a könyvtárba, ajtóhoz érve 3 ollós megjelenik. Shotgunt az arcukba! Folyosó elején a képbe beteheted a pálcát.

3 – A teremben vizsgáld meg az oroszlános követ, majd ki az ajtón, végig a hídon. A végén olvasd el a két táblát, majd vissza. Villámlás. A víz alatt adj shotgunt a koponyáknak. Fénycsóva. A másik oldalon a bejárati ajtó fölé fel tudsz (dupla)ugrálni egy csomó pirosért és van ott egy rejtett platform is, ahová átváltozva lehet átrepülni egy kék gömbért. Vissza megint a vízbe (vagy ugrálj át), a másik oldalon is megjelenik egy kék. Megint vissza, be az ajtón, kő felvesz. Skorpió uraság személyesen (alázó pofon a fejére), elég szemét. Villámot neki + shotgun ugrásból + a hátára ugorva aprítás.

4 – Futás visszafelé a folyosón. Skorpió megjelenik – talán valahogy meg lehet verni, te inkább menj be az ajtón gyorsban. Szökőkút mellett energiamező eltűnik, ha megvizsgálod. Mögötte szétverhető szobor. Érkezik az árnyékkutya! Folyamatos ugrálás és shotgun az arcába, amikor a szívét mutatja kaszabolás. Kis ajtó nyitva, be. Leugrás a mélybe középre. Sarokban oroszlán ajtó, MEGJEGYEZNI! Kapcsoló püfölése, lift megjelenik, felvisz a tetőre. Átugrás a furcsa kardért. Kiugrás oldalra, le a lépcsőn a dupla ajtóhoz. Bent csillogó tárgy felvétele. Ágy tetején piros, sarokban vásárlás. Ki az ajtón, kert.

Oké, trükk jön. Az ajtó fölött van egy láthatatlan nyílás, dupla ugrással elérhető. Fent a sarokban jobbra kék gömb a toronyban. BALRA fel ugorj duplát a falról pattanva a "semmibe", egy titkos toronyba jutsz, némi cucc lesz ott. Innen átrepülhetsz a kékért. Leugrás a kertbe, jön Nero Angelo. Vagy küzdj meg vele férfi módra, vagy a falra felugorva körbe menj fel az előbbi titkos toronyba és a shotgunnal szépen lődözd le – automata célzás a király, egyszer sem tud eltalálni!

5 – Három perced van, hogy visszamenj az oroszlános ajtóhoz – megjegyezted ugye? De előbb kutya megalázása újból.

6 – Csatorna, rögtön jobbra kék gömb fent a plafonon. Első ajtón be, csillogó kulcs felvétele, legyek legyakása. Tovább az úton, a benyílóban sok gyógyítás, tartalékold! Folyosó végén igen köcsög kecskefejű szörny, ugrálj és kaszabold. Ha megverted napkulcs felvétele.

7 – Napkulcs éget, energiád lassan fogy. Futás teljesen vissza, skorpió meglátogat, gyorsan ki az ajtón! Ollósok lenyomása, benyílóban gyógyítás ha kell. Vissza a lifthez, menj fel, átugrás, le, dupla ajtón be, a tükör mellett napocskás kapcsoló aktiválása.

8 – Futás és átugrás a szakadékon. Gyertyás szobában pirosak és vásárlás. Kint a téren skorpió érkezik utoljára. Leverheted rendesen (villám bejön), de ötször ráugrathatod a középen levő üvegmozaikra is, ekkor beszakad. Szívás skorpi, viszlát! Lent a kertben szigony felvétele, rejtett pirosak a ló fején, a párkányon egy kék gömb. Két ló között leesés, gép elindítása a csillogó kapcsolóval, sarokban a csontváznál gránátvető! Le a lyukba, ismert szoba szoborral. Szívatós rész jön: tedd be a szigonyt a szoborba és futás le a csigalépcsőn, majd bebukfencezés a leereszkedő rács alatt.

9 – Át a hídon, új helyszín – grafika milyen? A temetőben a középső sír mögött cucc, sarokban vásárlás. Le a lépcsőn, hatalmas nyílt terep, új ellenfelek. Csomó piros mindenhol, egyik sarokban a sírkő alatt kék gömb. Nagy nyitott bejárat hátul (kék fények oda vezetnek!), felmászás a várfalra, pirosak és sárgák, kapcsoló püfölése, mozgó platformok bekapcsolása. Óvatos felugrálás, megszerezted Ifritet! Vissza a nagy térre, érkezik miszter főnix (vagy griff?). Próbálkozik, de hiába – aknavetőt neki és folyamatos ugrabugra! Sarokban ajtó (kék fények mutatják), egy tűz ég, a másikba beleverés Ifrittel, már nyílik is! Az erdőben pirosak a fatörzs tetején, bejárat tetején cucc. Innen dupla ugrás és repülés a szemközti falhoz – titkos pirosak és szenteltvíz! Ajtó nyit, új ellenfél a tűzköpő. Tovább, vásárlás, ki, jobb/bal párkányokra fel lehet ugrani, sok titkos. Mindenkit kinyír, ajtó 200 pirosért nyílik!

10 – Hosszú séta előre (pirosak ha átugrasz a fakapu felett). Sírkő elolvasása, fehér vezérfény követése, mindenki leverése. Végén kert 2 kölyök pókkal (némi cucc a sarokban), levered, ajtó nyílik.

11 – Nos, az ezeréves fa kertje ezer titkos cuccot rejt. Rögtön új szörny, Alastort nem bírja. Felugrálás a körbefutó párkányokra, pirosak gyűjtése. Lebegő platformon kb. a lyuk felett cucc, ugrás + repülés. Fel- és beugrás átriumba balra a kék gömbért. Mozgó platformról pirosak gyűjtése, majd le a lyukba. Harc (jutalom egy kék), vásárlás, repedt fal szétverése, jobb oldali átriumba alulról bejutás, kék tárgy felvétele! Fa mögött 2 ajtó, valamelyikben be. Kék kehely megfog, Angelo feltűnik, hely szűk, bunyó keserves – HA-CSAK...(trükk jön!) fel nem ugrasz a peremre, körbemész, egy kis szobát találsz. Itt megállsz a erkély peremén és óvatosan aknavetőzöl automata célzással! Angelo, ezt mindig beszopod. Pirosak itt-ott, kis szobában kehely helyrerakása, új ajtón tovább.

12 – Ismerkedés a szigonypuskával (R1+ Lövés). Vásárlóhely, szobor sok pirossal és a kalózhajó! Beugrás a vízbe – király saját szemszöges nézet! Beúszás a hajóba a repedésen, gyors menekülés és kiugrás a hajó belsejébe. Lépcsőn fel, két dög lever, szigonypuska felvesz. Vissza a vízbe, dög lenyom, pirosak és egy sérthetetlenség a ládában. Vissza fel, kis helyiség a felfelé vezető lépcsők alatt, némi piros és egy dög. Vissza, fel a lépcsőn a fedélzetre, járd végig az összes árbocot (a végeiket is!), tele vannak pirosakkal. Dupla kardos ajtó megvizsgálása, szörny jön, újra az ajtó, hajó indul! Madár haver érkezik, gránátozd szénné! Ajtó most már nyitva.

13 – Vedd fel a csillogó pálcát majd menekülj ki a hajóból. A kis helyiségben most egy kék gömb lapul. Ki a világos repedésen.

14 – Ki a vízből, be a hajó elejénél levő tócsába a kékért. Lépcső előtt a beugróban ládát átkutat, fel a lépcsőn. Végig az úton, a folyosó végén csillogó pajzs a csontváznál. Felvesz, padló és tüskék indulnak, óvatosan visszamegy, liftre ráugrik. Fent gyönyörű vízesés, alatta szenteltvíz. Kék gömb az egyik kiszögellésen (duplát ugrasz a lift pavilonja mellől + - repülsz). Innen átrepülsz a pavilon tetejére a pirosért. Innen tovább a sziklafalhoz a pirosért, majd egyre feljebb és feljebb a sárgáért. Ki a barlangból, szörny érkezik (vagy kutyák, változó). Leveri, középső kis barlangba be, gyűjtöget, át a hídon, piros gömbös szobor, lejjebb esik, kéket felvesz, végül alul kimegy, ajtó 200-ért nyílik. Mindenkit leversz, párkányokra felugrasz a pirosakért meg a cuccért. Lépcső tetején ajtó 100-éer nyílik.

15 – Egy halom dög megy rád, verd le őket majd kövesd a kék fényeket. Be a kék pajzsos ajtón, a szeméthalomban egy Luminite nevű tárgy (zseblámpa, hehe) van. Le, vásárlóhely, repedt fal szétver, csomó cucc, kék ajtón bemegy. Mozgó padló, tüskék, beugróban pirosak (+ démonenergia töltő), végén repüléssel csillogó lándzsák felvétele, vissza fel és ki. Ollósok!

Piros pajzsos ajtó a másik oldalon, le a lépcsőn, faltörés, cuccok, kék ajtón be. Püfölős kapcsolók a falon, pirosak a beugróban + töltő, a végén lézerfegyver felvehető (de minek?). Vissza fel, folyosó közepén díszes, lándzsás ajtón be. Kolosszeum felfedezése, fel a tetejére a cuccokért (zöld és kék), végül a közepén levő jel megvizsgálása. Szélsebesen érkezik a főnix (vagy griff? hehe), a gránátot továbbra sem szereti! Kétszer próbálkozik szerencsétlen pipi. Emelvény jön, te meg mész le. Amulett felvesz.

16 – Kék gömb felvesz, lifttel felmegy. Kék ajtón kimész, ollósok, kék fényeket követ, vissza a hídhoz, ahol amulett használ. Kastély, csak most másképp! Nagyteremben kék gömb, püfölős kapcsoló a lépcsőnél, plazmadenevér érkezik, a gránátot ő sem szereti. Kék ajtó nyílik, repülős terem, plazmaemberek csapata. Tovább, folyosó, képnél ugrással kék gömb megszerez. Folyosó végén kék ajtó, korábbi skorpiós terem közepén izgalmas folt. Vizsgáld meg, érkezik új haverod, paca (alias Nightmare) személyesen! Szeméééééét! Püföld a kapcsolókat a falon, lőn világosság, paca végre sebezhető (hátán a gömb!). Villámot neki, meg sok szenteltvizet. Ha bekap, egy rémálomba kerülsz koponyákkal és egy skorpióval. Nyomd le őket, visszajutsz, kínáld tovább a pacát! Ki a hídhoz, át a másik oldalra, vizsgáld meg a hátsó jelet, használod a pálcát, megnyílnak a tükrök. Ugorj fejest a pirosba! Hálószoba, kék gömb + egy sérthetetlenség. Vissza, ugrás a kékbe.

17 – Verj szét mindent, fel a lépcsőn, félúton pirosak a szobában, lépcső tetején ajtó. Bent 2 újabb kép. Ugrás. Nagy tér, nyisd az ajtót, új ellenfél – a jeges. Nyomd le őket, ajtó nyílik. Fel a lépcsőn, el a folyosó legvégébe. Ajtón be, Alastor bekészít. Hopp, egy tűzköpő sárkány! Folyosón vedd fel a baseball állást és üss vissza a karddal 3 lasztit – sárkány kampó! Tekerős szerkezet a fal mellett – tekerd a kart, mint az állat. Tükrök beállnak, felugrás a peremre (az erkélyen kék gömb, de várni kell rá), kék "láthatatlan" platformokra ugorj fel, csillogó gömböt felvenni. Vissza a folyosó közepére, az ajtó a gömbbel nyílik. Bent Nero Angelo próbálkozik utoljára, de egy felturbózott Ifritnek nem tud ellenállni!

18 – Oké, egy szép amulettet kapsz + egy elég zorall kis fegyvert (néhai faterod ajándéka). Egyelőre ne használd, mert nem tudsz vele átváltozni! Teleport vissza a képekhez, ugrás a másikba. Egy kis búvárkodás, csomó piros a hordókban és egy kék gömb. Ollósok, ajtó. Ohh, a liftes szoba! Püfölős kapcsoló a falon, utána villámgyors felfelé úszás, félúton egy platformon kék gömb. Víz elmegy, újra a kapcsoló, veszett úszás felfelé amíg lehet, a lépcső tetején egy csillogó tojást találsz. Lejjebb a lépcsőn kis piros ajtó kivilágítva, csak rád vár. Kert, csak másképp. Ajtó az emeleten, bent egy kék és némi piros gömbök. Vissza a kertbe. Most dobd a tojást a tűzbe. Paca barátod újra próbálkozik! Szokásos püfölős kapcsoló, világosság, villámok és szenteltvíz. Nem ellenfél! A tűzből egy kék kegytárgyat vehetsz ki.

19 – Teleport vissza, a képek már nem működnek, irány le a csigalépcsőn, teleport a híd végébe, ugrás a másik (piros) képbe. Hálószoba, tükör megvizsgál, beleugrik. Anyám, ez a kép! Ki a nagy piros ajtón, leugrás, bűvös kockát felvesz. Jönnek a játék legmocskosabb ellenfelei, a vigyorgók! Még agónia közben is sebez a fröcskölő sav. Javaslom a szenteltvizet! Ugrás fel a várfalra (látvány nem egyszerű!), körbe, az ajtóhoz. Rejtett kék gömb a bástyán fent, dupla ugrással elérhető. Vissza a tükörbe. Teleport a hídhoz, át a másik oldalra, be a skorpió szobába. Villog a tócsa, ugrás bele! A tükörvilág tócsája szélén kis színes lyuk(?), vizsgáld meg, aztán ugrás...

20 – Emberek, itt következik a LÁTVÁNY! Aliens, meg miegymás. Ugrás fel a nyílásba (mire emlékeztet? hehe), előre az úton, verj bele a hártya-ajtóba, kinyílik. Vásárlópont és két jeges. Tovább a másik ajtón. Hosszú mozi, némi lamúr, aztán paca, azaz Nightmare egy utolsó próbát tesz – marha izzasztó rémálom lesz! Csinálj fényt az ismert módszerrel, aztán villám és szenteltvíz. Amikor feltapad a plafonra a terem szélén menekülj. Ha lenyel, jön minden rossz, amit eddig láttál. Háromszor tölti fel magát – ne sajnáld a szentelt vizet és a többi nyalánkságot tőle (mindig legyen világos!)!

21 – A szobában, ahol vagy vásárlópont van (és egy szenteltvíz a földön). (Most van lehetőséged az utolsó titkos küldetésre is!) Menj be a zöldes fajtón a "szívhez". Az egyik platformon verd szét a villogó kristályt, ettől a másik szobában kinyílik a "bordás" ajtó. Vissza, verj bele, most már be tudsz menni. Óvatosan haladj előre, mert tele lesz az út vigyorgókkal és mocsok csápokkal. A következő szobában idegölő ugrálás – és 2 plazmadenevér – vár rád. Ha beesel a lávába fogy az életed. Juss át a püfölős kapcsolóig, majd ugrálj fel platformról-platformra a kristályig. Püfölős kapcsoló, platformok, menj egészen fel és ki a bőrajtón. Ugrás át a szakadék felett. Kapcsoló, beindul a szív és végre kinyílik az utolsó ajtó! Lépj be...

22 – Ilyet ugye még nem láttál? Itt vagy hát, a márványteremben, a pokol urának szobra előtt. Ugye vettél elég Devil Start, sérthetetlenséget és szentelt vizet? Legalább 7 démonenergia-egységed is megvan? Ha nem, még visszamehetsz harcolni és vásárolni. Ha felkészültél, menj oda a szoborhoz...

Mundusnak két alakja van: egy "angyali" és egy "ördögi". Repülés közben kerülgesd a villámjait, a meteorjait és a tűzlabdáit. Amikor közel jutottál lődözz mint az állat (a gömböket célozd, melyeken a jelek vannak, azok alkotják a pajzsot) és nyomasd rá a tűzsárkány támadásodat (L1, az átváltozás gombja), amikor fel van töltve a démonenergiád (használj Devil Start). Három-négy találat elég neki, aztán felborul, mint a büdös bogár.

Most jön az ördögi énje. Változz át és lődözd tűzzel. A megjelenő nagy gömböket feltétlen verd szét, mert feltöltenek! Ez már nem lesz nehéz, főleg, ha tartalékoltad idáig azt az egy szem gyógyításodat!

23 – Öt perc időd van, hogy kijuss! Futás vissza, amerre jöttél. Ki a márványteremből, a szívteremből a zöldes ajtón át, a vásárlós teremből a kis szürke bőrajtón keresztül. Itt nyomd le a két vigyorgót, majd a következő teremben a jegest. Futás tovább az "alien" folyosón, be a véres fényoszlopba. Ugrás a kis lift-platformra, irány fel!

Skorpió szoba, ki a kék ajtón, két dögöt muszáj leverni a folyosón, hogy kinyíljon a végén az ajtó. Aztán ahogy belépsz a repülős szobába, leszakad az egész padló. Szép kis ingatlan!

Mundus úgy látszik kedvel téged, mert utánad jött a túlvilágról. (ő is háromszor próbálkozik, mint a többiek!)

Oké, jöhet a Desperado! Válts át a pisztolyokra és folyamatos hátrálás mellett lődd a vén marhát, mint az őrült (lehetőleg átváltozva). Egy idő után nagy gondban lesz Mundus – és a legjobbkor megjelenik a gyönyörű Trish is, aki egy kis energiát sugároz a fegyverekbe. Lődd Mundust addig, amíg feltöltődik 3 démonenergia egységed, változz át, és eressz egy utolsó golyót a szeme közé!

Az elég ingatag lábakon álló kastély ennyit bír. De láss csodát, előkerül a repülő, amiről ugye azt hitted, hogy soha nem fog többet repülni...

Oké, ha kipihented magad (és állást mentettél a megnyerés után), a normál jöhet a következő nekifutás Hard módban. Ezután jön a szinte teljesíthetetlen Dante Must Die mód. Ezután választható lesz egy extra karakter, a Legendary Dark Knight, akinek a Yamato nevű kard a fegyvere. És ezután? Super Dante is előkerül!

Martin

FINAL FANTASY VI VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ

A SZELLEMVONAT

Cuccok: Earrings, Monster-in-a-box, 2 Phoenix Down, Sniper Sight, Hyper Wrist.

Az erdőben nincsenek cuccok, csak az azt követő vonaton. Ha esetleg nem fejeztétek be Terra kalandját, akkor itt érzékeny búcsút kell vennetek Shadowtól (ugye mondtam, hogy Terrával kezdjetek!), máskülönben még marad egy jó darabig, ami nagyon hasznos, mert kemény csaták jönnek. Az erdőben haladjatok képernyőről-képernyőre. A tónál lehet gyógyulni is ha arra van szükségetek. Egyébként jegyezzétek meg ezt a helyet, mert később ha már lehet varázslatokat fejleszteni, a Ghost nevű szörny sok pontot ad! Az erdőből hamarosan egy pályaudvarra értek, ahonnan egy vonat készül éppen indulni. Hőseink felszállnak a vonatra, ami megkezdi útját. Igen ám, de ekkor jönnek rá, hogy a vonat a túlvilágra tart – mi meg életben vagyunk! Megkell állítani a vonatot. A bejáratnál fordulj jobbra és a szobában találsz egy-két dolgot. A szellem, ha megkéred csatlakozik hozzád, így kiegészül négy fősre a csapat. Ha használod a Posses parancsát egy ellenfél azonnal meghal, de a szellem is eltűnik. Aggodalomra viszont semmi ok, a vonaton ugyanis háromféle szellem található. Az első fajta megtámad minket, a második csatlakozni akar (így pótolni lehet a veszteséget), míg a harmadik cuccokat árul, szerintem vegyetek tőlük gyógyítást ha kevés van és vásároljatok annyi Shurikent, amennyit tudtok! A Shuriken Shadow-nak dobócsillag, amit a Throw paranccsal tud használni, nagyon sokat sebez! A szerelvény első két kocsijában csak ilyenekkel fogunk találkozni. A harmadik vagonban a bejáratnál egy szellem rögtön elállja az utat, ha ki akarsz ott jutni meg kell ölnöd. Menj ki és mássz fel a kocsi tetejére. Innen átmehetsz a négyes kocsira, majd onnan lejutva beléphetsz az ötösbe. Itt egy kapcsolót találsz, nyomd meg kétszer. Mehetsz tovább. A hatos kocsi az étterem, itt az asztalnál helyet foglalva egy szellem ebédet hoz nekünk. Az első kajálás után még ha akarunk étkezhetünk, érdemes kipróbálni mi van akkor, ha más-más karakterünk van elöl, pld. Shadow-é elég érdekes. Ideje továbbállni a hetes kocsiba, ehhez hagyd el a hatost a bejáraton és kerüld meg, mert a kijáratnál két szellem állja el az utat. A hetes kocsi első szobájában találkozol egy fura alakkal, Ziegfriddel. Ő éppen egy dobozt próbál kilopni. Beszélj vele, megtámad. Ne ijedj meg első komolyabb támadása miatt, könnyen lehet végezni vele, csak üsd meg, mert 100HP-ja van. Kocogj tovább a nyolcas kocsiba, és a második szobában négy ládát találsz. Próbálj átmenni a kilencesbe, ekkor ha veletek van még egy szellem, akkor itt az idő a búcsúhoz. A kilencesben menthetsz, ezután eljutsz a vonat szívéhez, a "motorhoz". Néhány kapcsolót találsz itt, nyomd meg az egyest és a hármast! Hagyd el a szobát és a füstnél nyomd meg a kapcsolót, erre megtámad minket a Ghost Train, azaz a mozdony! 1900 HP-ja lesz és gyengéje a tűz és a villám, igaz varázsló karakterünk még nincs. Kemény ellenfél, sokat gyógyítsatok. Használjátok Shadow Throw-jával a Shurikent és Sabin Aura Boltját (Le, Le Előre, Előre tehát egy negyed kör és X) valamint Suplex-et (Háromszög, Négyzet, Le, Fel és X) támadását. Persze Cyan SwdTech támadása se jön rosszul! Miután elpusztult, befut a vonat egy állomásra, ahol Doma frissen meghalt lakói szállnak fel. Cyan összefut halott fiával és feleségével. Itt egy megható jelenetnek lehetünk tanúi, melynek végén Cyan felesége meggyőzi férjét, hogy maradjon és éljen teljes életet, így Cyan velünk marad! Megérkeztünk az erdő túloldalára, folytathatjuk a kalandot.

AZ ÉHES GYERMEK

Cuccok: Elixir, Tintinabar, Tonic.

Vedd keletre az irányt, ahol egy barlangból egy vízeséshez jutsz. Itt Shadow megint önállósítja magát és elhagy minket. Ugorj le a vízesésbe. Néhány harc következik pár darab harcias hallal, de nem lesz nehéz elpusztítani őket. Érkezés után egy fiút találunk magunk mellett, a neve Gau. Mikor megakarjuk szólítani elmenekül. Indulj el kelet felé Mobiliz városba. A térképen most egy különleges helyen vagy, ez a Veldt. Itt azok a szörnyek támadnak rád, amelyekkel a játék folyamán már találkoztál. A városban vegyél a boltból szárított húst (Dried Meat), majd keresed meg az egyik házban a sérült beteg srácot. Ő megkér, hogy adjál fel a barátnőjének egy levelet, mivel ő nem képes rá. Kapd fel a borítékot és vidd el a postára. A feladásért 500 GP-t kell fizetni. Aludj egyet vagy az Item Shopban vagy a Relic boltban – utóbbiban nem kell fizetni ha jól tudom. Reggel menj a sráchoz, aki megkapta a választ és már írt is egy újabb levelet. Ezt is add fel (megint 500 GP lesz), majd megint aludj. Innentől a sor folytatódik, tehát a fent leírtak fognak ismétlődni egy darabig. Csináld ezt egészen addig, amíg a srác nem add egy Tintinabart a segítségért cserébe. Jó kis cucc érdemes megszerezni! Ha mindennel megvagy lépj ki a térképre és harcolj ,amíg meg nem jelenik Gau. Adj neki Dried Meatet és csatlakozik. Ezután Gau-t ha harc közben elküldjük új Rage-et tanulni, mindig újra fel kell venni a csapatba, úgy, hogy adunk neki Dried Meat-et. Csak akkor tudjuk felvenni ha maximum három emberünk van a csapatban. Gau szemmel láthatólag kissé vad karakter, de hát ez van, a vadonban nőtt fel. Mikor csatlakozik elmondja, hogy ismer egy kincset, ami délre egy barlangrendszer mélyén található. Kóborolj egy kicsit a barlangban, majd a végén megtalálja a kincsét, egy búvárruhát. Ezzel beleugorhatunk a folyóba, ami közelebb visz Narshehoz, hisz ne feledjük még mindig oda kell eljutni. A kincs [illegible] lehet ugrani a túl[illegible]

AZ UTOLSÓ SZAKASZ

Cuccok: X-Potion, Green Beret, Elixir.

Most a folyó sodrásával kell haladni. Bármilyen irányt is választasz előbb utóbb kikerülsz a partra. A hosszabb út több harcot és ezzel együtt fejlődést és pénzt ígér. A legrövidebb út egyébként ha kétszer balra irányt választjátok egymás után. Ha kétszer a jobbra irányba mentek, hosszú lesz az út, de a két kincset felvehetitek, amit fent megadtam. Az úszás végén Nikeah mellett érünk partot. A várost kutasd át, van itt valahol egy Elixir, azt hiszem a szállodában. Vásárolj is be ha kell valami, majd menj a kikötőhöz, beszélj a hajóssal aki elvisz Narshe-ba és ezzel ennek a küldetésnek is vége. Hát ezt nevezem! Ez a Sabinos kaland az eddigi játékidő kb. felét emésztette fel. Azért nem volt rossz, főleg a vonatos rész, de örülök, hogy végre újra együtt a csapat!

VÉDJÉTEK BANONT!

A csapat tehát újra együtt, van ráadásul jó alaposan felduzzadt a létszám. Igaz Celesnek nem mindenki (főleg Cyan) örül, mivel mégis csak a Császár egy generálisa. Bár ha így nézzük Terra is a Gestahl katonája, hivatalosan. Persze végül kibékülnek egymással a szereplők és Celes-szel is megbarátkoznak. A tanácsokozás alatt azonban rossz hír érkezik, a Császár ismét megtámadta Narshe-t. Most ismét egy védelmező feladat következik, Banont kell megvédenünk a rárontó katonáktól. A sereget Kefka irányítja. Három csapatot kell választani és arra vigyázzatok, nehogy Banonhoz jussanak a katonák. Szépen egyenként intézd el őket, majd a végén menj oda Kefkához. Először egy erősebb katonát kell elintézni ő Rider. 1300 HP-ja van és nem szereti a tűzvarázslatokat, így Terra nagyszerűen használható ellene. M.Vest-et, vagy Elixirt lophatunk tőle, így Locke-t is berakhatjátok az ellene küzdő csapatba. Utána jön Kefka. 3000 HP-val rendelkezik és nincs gyenge pontja. Rengeteg varázslatot süt el, így jól működik Celes Runic-ja. Ha lopunk, Elixirt és Tincture-t kaphatunk. Győzelem esetén a csapat megvizsgálja a fagyott Espert, aki újra kapcsolatba lép Terrával. A lány rettentő furcsán reagál. Először rosszul lesz aztán átváltozik egy rózsaszínű démonná és hihetetlen sebességgel elrepül. A csapat meglepődik ezen a fordulaton, főleg a lehetséges okok miatt. Lehet, hogy Terra is egy Esper? A választ biztosan csak tudhatjuk meg ha követjük Terrát, aki nyugat felé repült.

NARSHE ÉS FIGARO

Cuccok: Elixir, Wall Ring, Sneak Ring, Hyperwrist, Thief Knife, Earrings, 5000 GP.

Mielőtt felvennénk ezeket a cuccokat csapatot kell választanunk, most először a játékban. Négy embert válasszatok: Celes, Locke, Sabin és Edgar. Azért őket, mert mindegyikükkel lesz valamilyen visszaemlékezés a Terrához vezető úton. Másrészről Celes nem rossz karakter, Sabin a legerősebb szereplője a játéknak a Blitz miatt, Edgar is jó erőben van, Locke pedig a lopás miatt hasznos. Egyébként az út során föllehet venni Shadow-ot is, ha csak három emberünk van a csapatban. Ha megnéztétek valamelyik visszaemlékezést térjetek vissza Narshe-ba, beszéljetek valamelyik csapat taggal és válasszatok három embert. Vegyétek fel a cuccokat a városban, de sajna lesz néhány doboz, amit egyelőre nem tudunk kinyitni, majd később. Menjetek Figaro kastélyba. Itt belépve ha Sabin és Edgar együtt van a csapatunkban és elmegyünk oda, ahol aludni lehet (töltsetek el egy éjszakát) láthatunk egy visszaemlékezést, melyben jobban megvilágosodik Sabin tette, mikor lemondott a trónról. Figaro kastélyban egyébként ha Edgart tesszük a csapat élére, akkor a boltokban 50%-os kedvezménnyel árulják a cuccokat. Miután végeztél menj a bejárathoz és sétálj le a bal oldali lépcsőn. Beszélj a kapcsoló előtt álló öreggel, aki bekapcsolja Figaro kastély motorjait, így a vár leereszkedik a föld alá és hegyek alatt átbújva egy Kohlingen nevű város mellé érkezik, erre repült Terra is.

KOHLINGEN ÉS JIDOOR

Cuccok: Green Beret, Elixir, Hero Ring, Tincture.

Figaróból kilépve, menj északra Kohlingenbe. A városban járt Terra is és lerombolt egy házat. A kávézóban összefutsz Shadow-val, aki (ha három emberünk van) 3000 GP fejében csatlakozik hozzád egy rövid időre – a pénzre azért van szüksége, hogy megetesse Interceptort. A város észak-keleti részén egy lány, Rachel fekszik kómában. Ha Locke velünk van sokat megtudhatunk a múltjáról és arról, mi köze van a lányhoz és miért segített Terrának és Celesnek. Sőt ha ilyenkor Celes is velünk, van még többet megtudhatunk! Ha ezt a visszaemlékezést megnéztük – és Shadow-t fel akarjátok venni – menjetek vissza Narshe-ba és tegyetek három embert a csapatba. A háznak, amiben Rachel fekszik van egy hátsó, nem látható bejárata. Menjetek a város északi felébe majd forduljatok jobbra. Vizsgáljátok meg a ház északi felét, míg be nem kerültök a házba. Itt az egyik páncél mögött lesz egy doboz. Hagyd el a Kohlingent és menj először északnak. Itt a tengert megkerülve lesz egy kis házikó, meg egy Hero Ring is az egyik cserépben. Az ürge, aki itt lakik arról mesél, hogy építeni akar egy olyan KOLOSSZEUMOT, ahol az emberek örökké harcolhatnak és háborúzhatnak. Vajon valóra válik az álma? Végeztél menj ki a térképre. A háztól észak nyugatra, láthatsz egy erdőt, sétálj bele mert van itt egy titkos Chocobo istálló, ha akarsz kivehetsz egy madarat. Vedd Kohlingentől délre az irányt és ne is állj meg a követ[illegible] [illegible] város[illegible] nyek elhagyták a várost és saját települést húztak fel. Jidoorban nem sok minden van, egy Tincture és kész. Vásárolj be majd hagyd el a várost. Délen egy színházat találsz, ide ne menj még, mert Shadow elmegy! A térképen láthatsz a rendes zöld fű mellett világosabbat is. Ezt a világosabbat kövesd a Zozo nevű városig, ami szegények települése, itt lesz Terra!

ZOZO

Cuccok: 2 Tincture, Chain Saw, Fire Knuckle, Tonic, Thief Glove, Running Shoes, X-Potion, Potion.

Először keressd meg a szállodát. Az órát be kell állítani. A helyes idő 6:10:50. Erre kinyílik egy titkos szoba, ahonnan a dobozból felveheted a Chain Sáw-ot, ami Edgar egyik frankó támadása. Vizsgáld át a városban a boltok helyét. Lesz egy ajtó, amit nem lehet kinyitni, majd csak később. Végül abba a boltba menj, ahol a Relic jelzés van. Itt kezdj el felfelé menni, amíg meg nem találod a Thief Glove-ot. Ez alatt láthatsz egy embert ugrálni ablakról ablakra. Az egyik ablakhoz oda lehet állni közelre, és át lehet ugrani a túloldalra – ezt tedd meg. Újabb ugrás után tartsd az irányt felfelé majd fent ugorj most vissza az előző épületre. Végül felérsz a tetejére a toronynak, itt az ajtó előtt Dadaluma, egy főellenség vár. 3270 HP-val rendelkezik, és gyengéje a víz. Villámot ne használj ellene! Jewl Ring-et vagy Sneak Ring-et tudsz lopni tőle. Idegesítő, hogy gyógyítja magát, söpörd el a legjobb támadásaiddal! Miután elpusztult mögötte megtalálod az ágyban fekvő Terrát. Mellette lesz Ramuh is, aki egy Esper. Elmondja, hogy Terra is félig Esper, ez az alakja az Esper énje. Ramuhnak szüksége van a segítségünkre, mert Gestahl felakarja használni az Esperek erejét, ami a pusztulásukhoz vezetne – és újabb háborúhoz. Segítségül hív még három Espert és nekünk ajándékozza őket, így csapatunk tagjai Esperekkel felszerelve már tudnak varázsolni. Igen mindenki!! A fő feladatunk az lesz, hogy eljussunk Vectorba, ami Gestahl fővárosa és itt tartja fogva Ramuh barátait.

Pár szót a varázslat tanulásról. Nagyon egyszerű! A Skills menüben lehet egy karakterünknek Espert felrakni. Mindegyik Esper más-más varázslatokat tanít meg karaktereinknek. Ha egy varázslatot megtanultunk, akkor az Espert levehetjük és másikat feltéve újabb varázslatokat tanulhatunk! A varázslatok mellett találunk egy szorzót, mellette meg egy százalékban megadott kijelzőt, ez mutatja, hogy hol tartunk egy varázslat megtanulásában. Minden harc után kapunk Magic Pontot. Ha a szorzó tizes egy varázslatnál, és tegyük fel, hogy 3 pontot kaptunk, akkor 30%-kal, ha 4 pontot akkor 40%-kal, ha 1 pontot akkor 10%-kal stb. kerülünk közelebb a 100-hoz. Ha mondjuk csak kettes a szorzó és megint 3 pontot kapunk akkor 6%-kal növekszik az érték. Amennyiben eléritek a 100%-ot a varázslatot megtanuljátok. További érdekesség, hogy lesznek olyan tárgyak (pld. pajzsok), amikkel szintén tanulhatunk varázslatokat, ugyanebben a szorzós rendszerben. Igaz ilyeneket majd csak a játék vége felé kapunk. Ennyit a varázslatokról, nagyon egyszerűen lehet őket tanulni, tanítsatok meg minél több embert mindegyikre, tehát sűrűn váltogassátok a csapattagokat, ahogy azt az elején mondtam!

A kijárathoz kerülünk, itt Locke és Celes lesz kötelezően a csapatunkban. Válasszatok két embert (időközben Shadow odébbállt), a többiek elmennek Narshe-ba. Szerelkezzetek fel Esperrel. El kell jutni tehát Vectorba, de ehhez kell szerezni egy repülőt, másképp nem lehet oda jutni. Menjetek ki a térképre és nézzetek el Jidoorba.

AZ OPERAHÁZ FANTOMJA

Szaladj a város északi felébe, nézz be a legnagyobb házba, ahol megtalálod az Opera rendezőjét. Ő szól pár mondatot, aztán elviharzik. Időközben elejt egy levelet, amit vegyél fel és olvasd is el. Ez egy Setzer nevű nagy kártyajátékosról szól, akinek véletlenül a világon talán egyedül van egy léghajója! Nosza hát nincs más feladat mint meggyőzni adja kölcsön! Hagyd itt Jidoort és fordulj délnek az Operába. Mivel Celes nagyon hasonlít Mariára a híres énekesre, most ő fogja eljátszani a szerepét, mivel Mariával valami baj van és mellesleg Setzer is nagyon kedveli a nőt. Miután hőseink elvonulnak régi ismerősünk Ultros jön és újabb bajkeverésbe kezd! Mi lesz ebből? A következő feladat részt venni a készülődő operaelőadáson. Az öltözőben tanulmányozd át a szöveget, ezt kell elénekelni. Ha készen álltok indulhat a darab, itt helyesen kell énekelni a szöveget. A következőket kell választani: Oh, my hero... I'm the darkness... Must I...

Ha elrontjátok kirúgnak minket és kezdhetjük az egészet elölről. A negyedik próbálkozás után a játéknak vége. Az operának viszont még nincs vége! A gyönyörű dal után szólítsd meg a megérkező lovagot. Kisebb beszélgetés után szedd fel a földről a rózsát és sétálj a felső toronyba. Ha lassan csinálod kezdheted az egészet (énekkel együtt) elölről! A dolog után Locke irányítását veheted át. Szaladj az öltözőbe és olvasd el a levelet. Kocogj vissza az Impresszárióhoz és csevegj vele. Időközben Ultros is feltűnik és úgy dönt némi súllyal végez Celes-szel. 5 percünk van, hogy ezt megakadályozzuk. Siess az opera jobb felső részébe és beszélj a lépcsőnél álló emberrel. Ezután nyomd meg a jobb szélső kapcsolót – a többit is érdemes megpróbálni, poénos, főleg mikor lekapcsold a villanyt! Ezután szaladj az opera bal felső részébe ahol kinyílt az ajtó [illegible] [illegible]ákra. Verd le az utadba kerülő szörnyeket. [illegible] Ringgel és White Cape-pel. A színpadon kezdődik a harc. 2550 HP-ja van ami nem tűnik soknak, de Ultrost soha nem lehet lebecsülni! A tüzet és villámot nem kedveli, vízzel viszont ne próbálkozz! Lopni nem tudsz tőle semmit. A harc végén a darab egy kissé átalakul, ám végül megjelenik Setzer és elrabolja Celest. A hajóján némi beszélgetés és egy "fej vagy írás" játék után eldől, megkapjuk Setzer segítségét. Amellett, hogy megszerezzük a hajóját, csatlakozik hozzánk.

ALBROOK, TZEN ÉS MARANDA

Cuccok: Elixir, Tincture, Potion, Revivify, Remedy.

Vector mellett még három várost találsz ezen a kisebb kontinensen. Először ezeket kellene átnézni! Még mielőtt elkezdenéd, menj vissza a hajóra és beszélj Setzerrel. Ezután kutasd át Albrookot és beszélj mindenkivel. Tzen-t északra találod, itt is tedd ugyanezt. Maranda dél nyugatra van Tzentől, ezt a várost is nézd meg (vásárolj, informálódj stb.) majd mehetsz Vectorba.

VECTOR

Vectorban az első szabály, hogy ne beszélj a katonákkal, mert meg kell velük küzdeni és visszakerülünk – még ha győzünk is – a bejárathoz. Az egyik házban találunk egy nőt, akivel ha beszélsz és "Nemet" válaszolsz néhány katona támad rád. Miután győztél beszélj vele megint és begyógyít. Kb. jobbra a szállodától a dobozok között találsz egy embert. Csevegj vele és segít bejutni a titkos kutató gyárba. Mikor átveri a katonákat csináld amit mondott és szaladj felfelé a gyárba.

MAGITEK FACTORY

Cuccok: Flame Sabre, Tincture, X-Potion, Thunder Blade, Remedy, Zephyr Cape, Blizzard, Dragoon Boots, Tent, Gold Helmet, Gold Shield, Gold Armor, Brake Blade.

Ez egy jó hosszú labirintus lesz tele jobbnál jobb cuccokkal és sok-sok harccal. Csak türelem, lesz ennél még rosszabb hely is. Vizsgálj át mindent jó alaposan és használd a kampókat. Mikor a Brake Blade kivételével mindent felvettél mehetsz tovább. Jó nagy ez a hely rengeteg harccal, türelmesen kutass! Az egyik kincses doboz mellett láthatsz egy futószalagot, azzal utazz tovább. Kefkát láthatod, amint lelökdös néhány kimerült Espert. Gestahl kiszívja a maradék Esperek varázserejét, majd mikor már nem tud velük mit kezdeni végez velük. Ez várna a lelökött két Esperre is, menjünk utánuk. Beszélj velük, Ifrit és Shiva az! Elmondják, hogy mellénk állnak, ha legyőzzük őket. Ifritnek 3300 HP-ja van és nem szereti a jeget. Shiva 3000 HP-val rendelkezik és a tüzet nem kedveli. Könnyű őket legyőzni és utána ők is választható Esperek lesznek! Folytasd az utat! Egy újabb dobozt kéne megtalálni, ami jól el van rejtve. Sétálj a bal oldalra, majd le és a tanker közelében vizsgálj át mindent. Ha jól csináltad tiéd a Brake Blade. Szaladj át a következő szobába. Itt az ajtóban egy főellenség Number 24. vár rád. 4777 HP-ja van és Rune Edge-et vagy Drainer-t lophatsz tőle. A fizikai támadások jól működnek ellene. Menj tovább és egy szobába jutsz tele Esperekkel. Nyomd meg fent a gombot és megkapod őket: Unicorn, Maduin, Shoat, Phantom, Carbonukl, Bismark. Jó sokan lettek! Ezután Kefka érkezik, ám Celes segít megszökni. Megismerjük Cidet is! Itt most egy Espereket kutató tudós. Kövesd Cidet, majd beszélj vele. Egy csille segítségével megszöktet. Hosszú utazás következik sok-sok harccal. A végén egy újabb főellenség támad ránk, Number 128. A bal karjának 400, jobbnak 700, testének 3276 HP-ja van, és egy Tempest nevű kardot lophatunk tőle. Miután meghalt végre kiérünk innen. Menj a város kijáratához, ahol Setzer segít a menekülésben. A léghajóval távoznánk, ám Kefka beindít néhány kart ami megfogja a hajót. Az egyiknek 1800 a másiknak 2300 HP-ja van. A villámot és a vizet nem kedvelik. Dblitatr (ez Edgar egyik Toolja) és Noise Blaster van náluk, ha lopunk A győzelem után visszakerülünk Zozoba.

TERRA MÚLTJA

Zozoban végre kiderül Terra múltja. Az Esper világban élt egy Maduin nevű Esper – őt most vettük fel. Egy nap a világ kijártánál egy "ember" nőt talált, aki eltévedt egy barlangban és véletlenül átcsúszott az Esperekhez. A visszaemlékezés alatt Maduint irányíthatod, beszélj mindenkivel! Mint kiderül a lányt feleségül vette Maduin, mivel megszerette. Nem sokkal ezután megszületett a gyerek, aki a Terra nevet kapta. Az Esperek befogadták a lányt és Terrát is. Ezután Gestahl és Kefka megtalálta az Esper világot és elfogta az Esperek egy részét. Elkapták Maduint és megölték Terra anyját. Ő még utolsó erejével megkérte az utolsó embert, akit életében látott, hogy vigyázzon a gyermekére. Ez az ember volt Gestahl, aki majd kiugrott a bőréből, hogy egy ilyen különleges "lény" került a birtokába. Hisz azonnal rájött, hogy Terra félig ember félig Esper. Ezért tud hát varázslatokat használni (hisz az Esperek tudnak varázsolni) és ezért változott át. Ezután visszakerülünk a jelenbe. Terra megtanulja használni az erejét és kontrolálni tudja ezentúl Esper énjét. Ez harcban azt jelenti, hogy a Morph-fal átlehet változni Esperré. Ilyenkor dupla annyit sebezhetünk ütéssel és varázslattal! Terra visszaáll a csapatba és erősebb lett mint valaha!

Veres Miki


576 KONZOL
Sega Dreamcast


PlayStation 2

SZÁLLOK A SZÉLLEL, NADRÁGOMBAN 3G-VEL

Az Extreme G III. első látásra rengeteg nosztalgikus élményt kaparászott elő belőlem, mind hangulatát, mint látványvilágát tekintve. Remélem minél többen láttátok a TRON c. Disney-klasszikust! Azok kedvéért, akik nem igazán hallottak róla elmeséléném, hogy ez volt az első film, amiben (jóval a Terminator-sorozat előtt) a számítógépekről sötét képet festettek a film készítői.

A filmben volt egy nagyon híres motoros jelent, melyben szinte



tökéletesen azonos járgányokkal kellett kergetőzni, mint az Extreme G III.-ban, bár tény, hogy a kidolgozásuk és a pálya erősen különbözött a jelenlegi formától. A másik erősen nosztalgikus élmény a játékban a pályák kialakítása. Aki egy kicsit is ismeri ezeket a játékokat azonnal rávágja, hogy teljesen Wipeout-feeling a virtuális aszfaltcsíkok bebarangolása. Ebből automatikusan következik, hogy egy jövőben játszódó játékról van szó, ahol az eljövendő világ motoros gladiátorai mérik össze a tudásukat versenyről versenyre. A program menetét tekintve a legalapvetőbb feladat a lehető legjobb helyen végezni a versenyekben ezzel biztosítva a továbbjutást a következő bajnokságra és rengeteg pénzt keresve motorunk javításához.





Amikor először hallottam, hogy lesz egy PS2, talán 1997-et írhattunk és kizárólag az Interneten voltak amolyan rejtett weboldalakon információkkal az új konzolról, mégis az első gondolatom az volt, hogy egy ilyen versenyjáték mennyire szép lesz majd az csodamasinán. Nem feltétlenül a grafikai szépségre kell gondolni, hanem inkább a poligonok mozgatási sebességére, ami egy ilyen csík-alakú pályán nagyon fontos, mondhatni a legfontosabb a játék hangulata szempontjából. Nos...ez a játék pont olyan, amilyennek képzeltem 5 éve a következő generációs konzol versenyeket.

Lélegzetelállító a vizuális világ, és most minden költői túlzást mellőztem ebből a mondatból. Tényleg olyan szinten látványosak a versenyek, hogy illumináltabb barátaim, pusztán a látvány miatt járnak át hozzám a napokban, mert egyszerűen élvezik a sebesség megjelenítését a képernyőn, ráadásul maguk a küzdelmek is izgalmasak, nem beszélve a hátterekről, ellenfelekről és hanghatásokról. Az intró minimális információkkal, de mégis lényegre törően mutatja be nekünk az első ránézésre nem túl könnyű feladatunkat. Nyerni. Mert a vereség nem lehetőség!

A legmegdöbbentőbb az egészben az, hogy ez tényleg így van. A játék nem tartozik a legelnézőbb alkotások közé, bár a 4x4 Evo ennél sokkal szigorúbb ebben a hónapban, mégis a második legkegyetlenebb program mindenképp az Extreme G III., mert ha egy kanyar rosszul veszünk be, akkora sebességveszteség ér minket, hogy az átlagosan 600-800 km/h sebességgel száguldó járművek pillanatok alatt otthagynak minket és akkor aztán búcsút mondhatunk a továbbjutásnak. Ha már a sebességnél tartunk, lélegzetelállító, amikor a játékban sikerül átlépnünk a hangsebességet. Próbáljátok ki! A motor lehalkul, a zene is elcsendesedik és pusztán a levegőt hasítva száguldunk az első fényszórónk által megvilágított pályán. Persze az az idilli kép csak addig tart, amíg neki nem megyünk valaminek! Ha lelesik a sebességünk, azonnal visszajön minden zúgás, búgás és oda a szép kis romantikus száguldásunk.

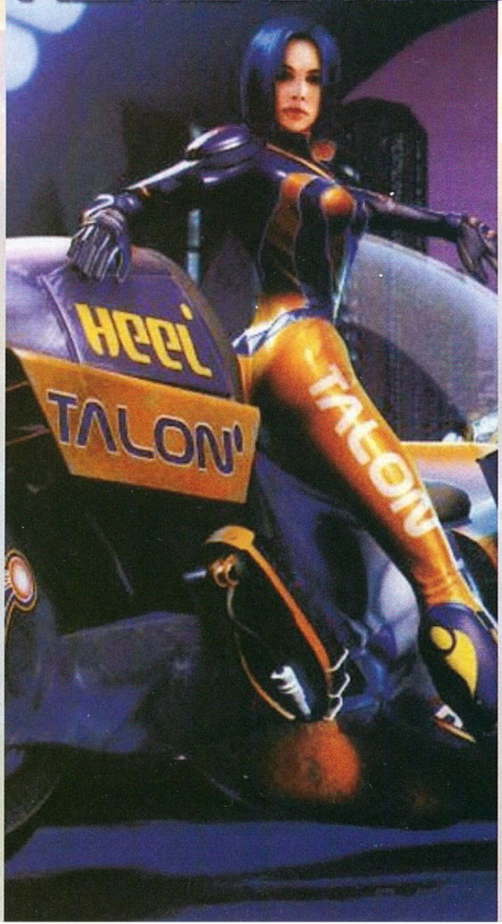
Ez persze akkor is megtörténik, ha mondjuk sikerül hátba lőni minket. Mert ugye, még nem tettem említést magáról az akcióról, amikor le kell szednünk az ellenfeleket. A játékban több féle fegyver is felkerülhet a motorunkra, ezek típusa sok mindentől függ, de leginkább az elért eredményeinktől és az általunk választott csapattól. A motorunkon lévő energiakészletet fel kell időnként töltenünk, ami a fegyverek használatánál és a motor turbójának a beüzemelésénél is nagyon fontos. Ezek a feltöltő egységek a pálya egy bizonyos szakaszán találhatóak, általában erőteljesen elütnek a környezetük színétől és különös ismertetőjelük, hogy az aszfaltcsík mindkét oldalán világítanak. Épeszű ember első ránézésre úgy gondolná, hogy veszélyes hulladékról van szó, pedig ezek azok a feltöltők, melyek nélkül szinte lehetetlen megnyerni a bajnokságokat, különösen a nehezebb fokozatokon. Szerencsére az energiatartalékok feltöltése nem kerül sem időbe, sem pénzbe, így egyszerűen ki kell húzódni a megadott pontokon a pálya szélére és amíg tehetjük lubickolni a friss kraftban.

Ha ezzel megvagyunk, indulás az ellenfelek után és tessék leszedni őket, vagy ha ehhez még túl gyorsak, akkor értelem szerűen lelassítani, majd kilőni a szerencsétleneket. Még nem említettem a menürendszert, de ezzel igazából semmi komoly adatról nem maradtatok le.

Szép és látványos, de nem feltétlenül korszakalkotó, bár még mindig nehéz megszoknom a menürendszerben lévő animációkat. Ez is a PS2 komoly újításai közül az egyik. Összegezve a lényeget, az Extreme G III. egy motorverseny, ami igencsak a jövőben játszódik és azt kell mondanom, hogy a 60 frame másodpercenként csak az egyik adalék a játék szinte tökéletes hangulatához. Ha George Lucas az Episode II.-ben esetleg motorversenyt tervezne, biztos valami hasonló ötlettel állt volna elő. A játék minden korosztálynak ajánlható, pontosan azért, mert egy motort vezetni nem nagy tudomány, viszont ilyen pályákon az idősebbeknek is megjön a kedve a száguldozáshoz, nem beszélve a fiatalabb arcokról, akik reflexeik alapos próbatételét élhetik meg az Extreme G III-ban.

aDaM

XG III EXTREME G RACING





EXTREME G III RACING

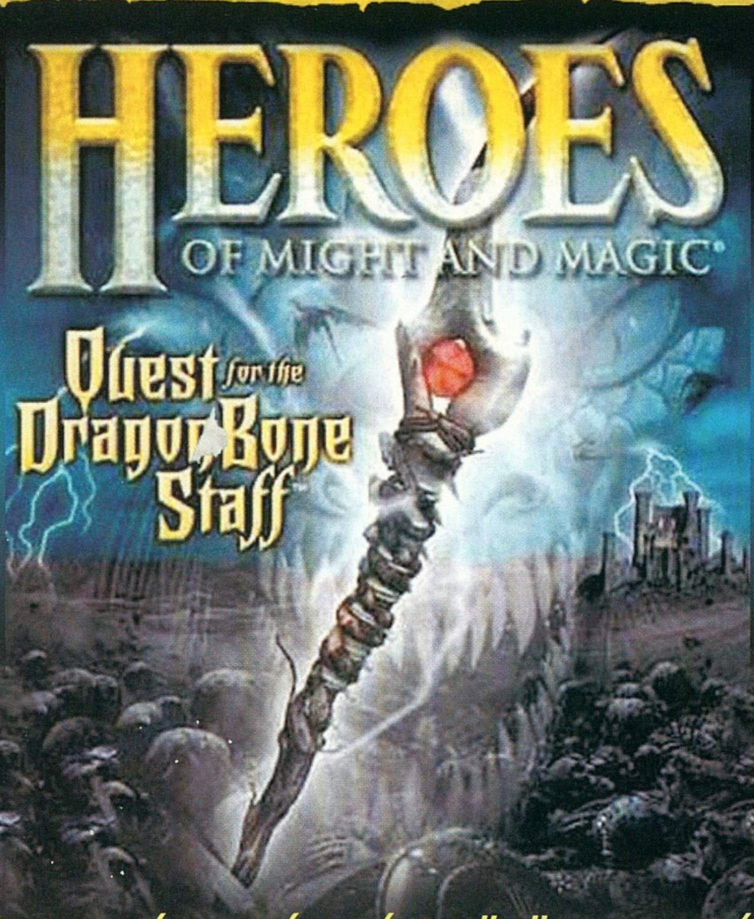
ACCLAIM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (147KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉP ÉS HANGULATOS
× SZIGORÚ

8.5 pont



Nem tudom, ki hogy van vele, de én mint főemlős, csúcsragadozó és teremtés koronája szeretem használni azt, ami ezzé tett: az agyamat. Egyesek szerint ugyan konzolon nincs más, mint "ugrabugra" meg "autóslövöldözős", de az ilyen dilettáns félreinformált egyéneket ignorálva bemutatok nektek egy nagyon kellemes fantasy stratégiát (vagy mit). Az alaptörténet dióhéjban annyi, hogy szeretett királyunk döglődik egy orvgyilkos mérgezett pengéje által, s bár a királyné kézben tartja az eseményeket, felkéri becses személyünket az ellopott Dragonbone Staff felkutatására segítség gyanánt, plusz, hogy likvidáljuk Malazak ügyeletes főgonoszt. A történet csomagolása nagyszerű, erre biztosíték a csodás intró is azt hiszem, és a tipikus fantasy zene – ha lehet ilyet mondani egy zenére.

Hősökből mindenki kedvére válogathat a lehetséges négy figura közül, lehet knight, paladin, sorceress (emancipació újfent) és barbár. Négy alapvető érték kapott helyet személyenként, amikről az R2-vel rövid ismertetés is olvasható (ez a help máshol is működik, hasznos kis dolog): a leadership a sereg vezetési képesség, a commission jelzi mennyi lóvét virít nekünk a királyné hetente, a gold a kezdő aranykészlet, a magic ability pedig a kezdő mágikus képesség a hozzátartozó spell erősség és maximált spellek számával egyetemben. A leadership és a mágikus képesség mint írtam kezdő, így növekedhet a kalandok folyamán, illetve nem csak

és ugyanúgy egy figura egy teljes csapatot jelöl. Felül színes csík formájában láthatjuk aktuális egységünk mozgási lehetőségeit, ezen kívül a használatos gombok: R1 és a jobb joy: kamera, R2: a két szembenálló hadtest, L1 L2: mi és a csapatunk, Háromszög: lépés vége, Kör: combat spells (támadó mágia), Négyzet: ellenfél választás (támadható, ha zöld a célkör), X: támadás, Start gomb: give up (feladás), auto combat (automata bunyó, lustáknak). Ha egy várat ostromlunk, akkor ugyanígy folyik a csata, az ostromgép végül is a lehetőséghez kell csupán. Említettem már a bérelhető csónakot, vagy esetleg hídverő varázslatot is vehetünk, de a térképet (R1) bebarangolni teljesen jó a hajó is. Nos, szerintem minden fontosabb dolgot leírtam, aki elkezd kalandozni az úgyis hamar rajön mindenre.

Keveset szóltam a grafikáról, külalakról és hangokról, de sokat nem is lehet. A játék nem ezekkel akarja magát eladni hanem a kevésbé hardcore egyének által is hamar elsajátítható szabályrendszerrel és játékmenettel. Úgy is fogalmazhatok kezdőknek ideális, vagy azoknak, akik nem akarnak egy teljes fantasy vagy más szabálykönyv által meghatározott rendszerrel bajlódni, hanem a fárasztó suliból vagy munkahelyi lógásból hazamenve így pihenik ki fáradalmait. Az irodalom mindenféle teremtménye felvonul a világban, szellem, csontváz, farkas, ork, zombi, ogre, egy troglodyte

SZÖRNYEK ÉS VARÁZSLÓK – ÖRÖK ELLENSÉGEK

Mág Ica tud használni varázslatot hanem bárki, csak nem olyan mértékben. A hősi név bepötyögése vagy random programra bízása után (ne bízzátok rá, éljen Gyula the Knight!) a választott nehézségi foktól függően 900, 600, 400 vagy 200 nap áll rendelkezésünkre megakadályozni a király halálát. Rövid intró, és máris benne vagyunk nyakig a játékban...

...illetve lóháton ücsörgünk Arg(h)us király kastélya előtt. Szokjunk hozzá a gondolathoz, hogy egy személyben jelenítjük meg hadseregünket is, és a játékban mászkáló egyéb lények is csapatokat jelölnek. A várban rögvest toborozzunk is sereget, bár egyes hadtestekhez csak később juthatunk hozzá. A királynő elé járulva pedig a hölgy biztosít bennünket arról, hogy jobban tápol minket, ha több gonosztevőt is elfogunk. A kastélyban toborzott, illetve más helyeken hozzánk beálló harcosoknak az ilyenkor megszokott értékeiket is megvizsgálhatjuk, hp (erő), skill (tudás), move (lépés), damage (sebzés), cost/week (költség). Ha félelmetes csapatunk összeverbuválódott, mehetünk is a nagyvilágba. Rögvest a vízparton, Rockwille városában szert tehetünk csónakra, ha kedvünk tartja (ráér később is), és megnézhetjük az aktuális körözési listát is – ezen személyeket különböző várakban találhatjuk majd csapataikkal, vár ostromhoz kell venni ostromgépet is. Kalandozásaink során az idő gyorsan telik, hetente kapunk asztrológiai jóslatokat és pénzátutalást s királynétól. A Start gombbal elérhető menüben lehetőség van a türelmetlen hősnek átugrani egy hetet, valamint a Dragonbone Staff keresése érdekében 10 napos erőfeszítéssel feltúrni a környezetet. Érdemes minden települést jelző építményt meglátogatni, mert ütős kreatúrákat szervezhetünk hadseregünkbe, az ilyenkor esetleg fellépő felesleget pedig vagy elbocsátjuk (L2), vagy pedig helyőrségként elhelyezzük az elfoglalt várakban. A másik gyakori tereptárgy egy kincsesláda, amiben ha pénzt találunk, azt el is oszthatjuk a pórnép körében, növelve ezzel leadership (vezető) értékünket. A mászkáló figurákkal viszont vigyázzunk, nem árt seregünket állandó maximumon tartani, bár vereség esetén is maximum kezdhetjük előről a toborzást.

Írnék egy kicsit a csatákról is, ha már ez a játék alapja. Alapvetően körökre osztott a harc,





névre keresztelt lizard-szerűség, törpe és óriás, troll és elf csak hogy néhányat említsek a teljesség igénye nélkül. Rajta hát, nyomás királyt menteni a sorozat legújabb darabjában!

Dzson





HEROES OF MIGHT AND MAGIC

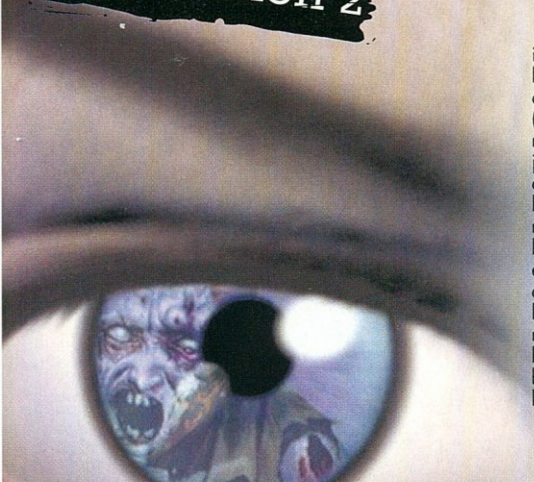
3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (151KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES KIS JÁTÉK
× GRFIKAILAG PICIT LEHETNE TÖBB

8 pont





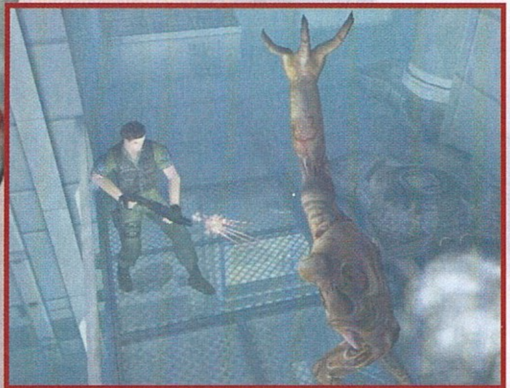
RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

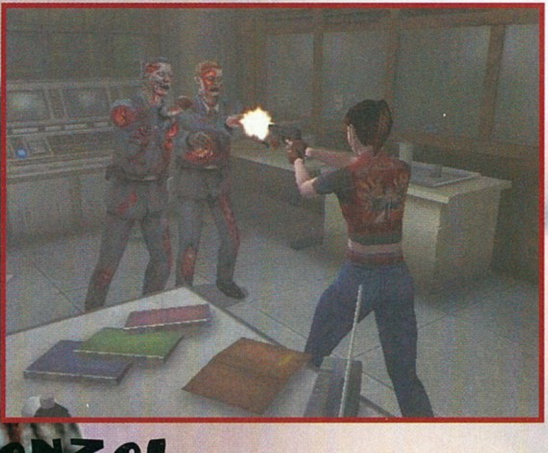
Talán a sors iróniája, hogy pont az előző számunkban jegyeztem meg, mennyire elegem volt már annak idején az élőholtakból, meg az R.E. sorozatból, amikor a Code megjelent DC-re. Nem is játszottam végig, pedig nagyon jól sikerült ez az epizód. Visszatérve, mégsem a sors iróniájáról lehet szó, hanem inkább a Martinéról, hogy pont nekem adta a PS2 verzió tesztelését, így csak neki kellett ülnöm a programnak, de sajnos még mindig idegenkedem a dologtól, azonban ez tényleg nem a játék hibája, hanem az enyém. Ráadásul a szerkesztőség minden tagja jelenleg a Devil May Cry-on, és az FFX-en lóg (Veres úrral tátott szájjal nyomtuk a Fantasy-t, és szinte másodpercenként hördültünk, sóhajtottunk fel a lenyűgöző jelenetek láttán...én azóta hatalmas szökőárokkal álmodom, Miki pedig már gondolom, jegyzetel a végigjátszáshoz), éppen ezért kicsit furcsa volt leülnöm egy olyan játék mellé, ami tulajdonképpen már egy éves anyag. Technikailag ugyan még mindig állja a sarat, de valahol azért már egy kicsit lejárt lemeznek számít (azoktól elnézést kérek, akik még DC-n nem játszottak vele, nekik biztos lenyűgöző lesz a stuff), főleg, hogy majdnem minden napom a DMC nyüstölésével telik el, már amikor nem a Westendben található boltunkban robotolok. No, mindegy. Elég a rinyálásból, elvégre az a dolgom, hogy tájékoztassalak benneteket, úgyhogy jöjjön a teszt.

CLAIRE ÚJRA AKCIÓBAN

Gondolom szinte senkinek nem kell bemutatnom a sorozatot, hiszen elég nagy népszerűségnek örvend a legtöbb része. Az eddigi epizódokban előre tárolt helyszíneken szaladgálhattunk a főszereplőkkel, és a fő elfoglaltságunk az volt, hogy élőholtakat, mutánsokat, és egyéb kedves lényeket öldököljünk le. Az egyetlen kivétel a Gun Survivor lett, amiben belső nézetből gyilkolhattuk a pokoli teremtményeket, amolyan Time Crisis stílusban, persze azért nem kell teljesen ugyanarra gondolni. Ezt nem annyira kedvelték a játékosok, pedig szerintem amellett, hogy a grafikája nem volt a legjobb, elég hangulatos, és fantáziadús lett, a történet pedig iszonyatosan precízen volt kidolgozva. A készítők szerencsére tanultak a nevetséges harmadik rész hibáiból (Nemesis), és megpróbáltak valami újat csempészni a megszokott formába. Ez leginkább abban nyilvánul meg, hogy a kamerák most már nem csak rögzített nézetekből közvetítenek, amolyan "állókép" szerű dolgot, hanem sokgetről élve távozzunk egy Steve nevű túlélővel együtt, de később bonyolódnak a dolgok, és egy nagyon szép, kerek sztori alakul ki lassan a szemünk előtt, ami még csak nem is lett erőltetett. Miután nekiindultunk a játéknak, észrevehetjük, hogy az irányítás semmit nem változott, maradt a jól bevált forma. Ez azt takarja, hogy az iránynyilakkal, vagy a bal analóg karral mászkálhatunk, valamint, ha közben nyomva tartjuk a Kört, akkor futhatunk. Az X az akció gomb, vagyis ezzel szedhetünk fel tárgyakat, nyithatunk ajtókat, és a többi, és a többi. Abban az esetben, amikor van nálunk fegyver, csak használnunk kell az R1-et, amivel készenlétbe kerülünk, és a Négyzet, vagy X igénybevételével már lövöldözhetünk is minden irányba. A célpontok között az L1-el válogathatunk. A Select nyitja a Pause menüt, a Start pedig az Inventory-t. Utóbbiban nézheted meg, milyen tárgyak vannak nálad, és ezeket használhatod is (X), valamint beletekinthetsz a már megszerzett naplókba, térképekbe (utóbbiakat egyébként a Háromszöggel is szemügyre veheted, játék közben). Az opciókból való kilépésre a Kör szolgál. A feladatok olyanok, mint máskor, vagyis lődd le az összes undorító förmedvényt, szedj fel mindent, ami csillog, és használható, ments időnként, és gondolkozz, ha elakadtál, nézd át mit-mire használhatsz. A feladatok nem túl bonyolultak, a jegyzetekből, és utalásokból sok minden kiderül, természetesen nem árt, ha tudsz angolul. Amennyiben a tudásod kicsit hiányos, lapozd fel a Konzol harmincadik számát, ebben találhatsz egy végigjátszást Csipitől, aki mindent precízen kiveséz, és még a különböző rangokat is feltálalja neked. Én nem vittem teljesen végig a progit, de ameddig eljutottam, teljesen megegyezett a DC változattal. Tehát kalandra fel, pusztuljon a férgese (és ezt most szó szerint lehet venni...biztos emlékszik valaki arra a régi karikatúrára, amin két élőhalott áll, és az egyik röhög a másikon. A kérdésre pedig, hogy ezt miért csinálja, azt feleli: "Mert kilóg a kukacod!"... öhömm... igen... tehát ennyit a férgekről, meg a

JÓL SZITUÁLT ZOMBI FIÚ MEGÉRTŐ TÁRSAT KERES





szor elkezdenek követni minket mozgásunk közben, ezzel örökre száműzve azt a hibát, hogy régen soha nem tudhattuk, hogy a kép sarkába érve mibe botlunk bele. Emellett még azt is megoldották, hogy a hátterek "éljenek", ne legyenek olyan halottak, mint az előretárolt elődök. A másik jó pont azért jár az alkotóknak, mert végre elfelejtették Racoon City-t, és új helyszíneket találtak ki egy nagyon jó történettel párosítva. Ez utóbbi ott kezdődik, ahol a második rész abbamaradt, és Claire életének későbbi eseményeit tárja elénk. A gyönyörű lány bátyja után nyomoz, és ezalatt összetűzésbe kerül az Umbrellával. Szerencsétlenségére elfogják, és egy távoli, kis eldugott szigetre szállítják, ahol a cég titkos kísérletei folynak. Eleinte csak annyi lesz a dolgunk, hogy a szi-



kukacokról)! A kivitelezés tökéletes, mint ahogy a már többször említett Sega változatnál is az volt. Ez érvényes a grafikára, a hangokra, valamint a hangulatra, és a játszhatóságra is. Nekem is csak a korábban emlegetett problémáim voltak, de ez nem lényeg igazán. Talán csak annyit lehetne mondani még, hogy azok a PS2 tulajdonosok, akik nem ismerik a játékot, mindenképpen szerezzék be, mert kötelező darab, és a sorozat második legjobbja (azért valamiért én csak jobban csípem a Resi kettőt), akik azonban már DC-n végigvitték vonjanak le a végeredményből egy-két pontot, és csak akkor vegyék meg a játékot, ha tényleg nem tudnak meglenni nélküle.

Böjtös 'Silver' Gábor

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

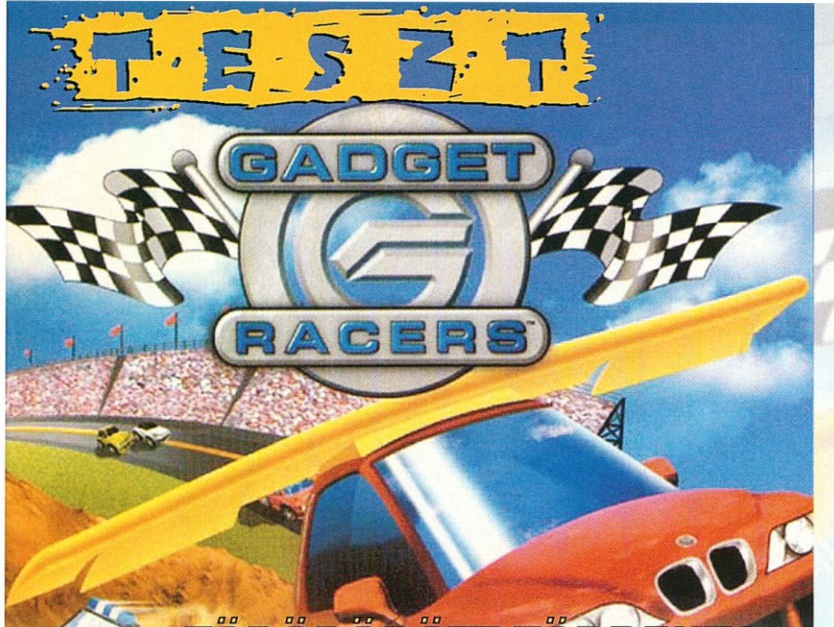
CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (103KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ LÁTVÁNYOS ÉS IZGALMAS FOLYTATÁS
× ???

9.5 pont



TÖPÖRÖDÖTT TÖRPFUTAM

Ez a Gadget Racers kicsit fura helyre érkezett! Nem is igazán értem, hogy mit keres a gépemben, ettől függetlenül leírom róla a véleményemet, hátha más is szemezett már vele az üzletekben. A játék tulajdonképpen egy Gran Turismo kis unoka. A legfontosabb komponensek szinte teljesen megegyeznek a "nagy" játékkal, ám ebben minden egy kicsit gyerekes, inkább karikatúrára emlékeztető látvánnyal megáldott.



Első körben szeretném kijelenteni, hogy ennyire gyenge intrót még soha nem láttam. Azon gondolkodtam, hogy a gépem romlott el, majd rá kellet jönnöm, hogy sajnos (vagy szerencsére) nem a gép rossz, hanem a játék bevezetője ilyen fáradt. No, nem kell megijedni, mert maga a játék nem ennyire rossz, bár tény az is, hogy igencsak alap grafikát sikerült kialakítani a versenyek közben, annak ellenére, hogy PS2-es játékról van szó! Mint már említettem, a játék egy autóverseny-szimulátor, bár a "szimulátor" szót nem szívesen használnám, mivel kissé irrealisztikus a gépek irányítása. Nagyon lassan és nehezen reagál a kocsi a kormány elfordítására. Mire bekanyarodik az a szerencsétlen jármű, már rég vége a kanyarnak és nekirohantunk a falnak. Irreálisan gyorsulnak a kollégák is, egyébként láthatóan csal a gép, ahol tud.

Az ellenfelek tudása kicsit erős a küzdelmek alatt, nem beszélve a sok kretén cselről és csapdáról, amibe csak nekünk sikerül beleszaladni, természetesen a kollégák (programozott agyuk lévén) kikerülik. Ilyenek a rejtett buckák, havas pályán a szűz hóval fedett gödrök és minden egyéb mesterséges nehezítés.

Bár a startnál sikerült hamar kilőnöm, de a fent említett problémák miatt pillanatok alatt utolértek. Minden versenyben elért helyezésért pontot kapunk, amit beválthatunk alkatrészekre, melyekkel a kocsi tudását tudjuk elvileg növelni. Vannak okos kis herkentyűk, melyek a pályákon segítenek a különböző akadályok leküzdésében. Például ha megfelelő autót sikerül kiválasztani, vehettek rá légzsákokat, no nem belülre, hanem külső használatra, amikor víz alatt kéne mennetek. Ilyenkor bekapcsol a kétoldali lufi és a felszínen tudtok átúszni, míg a többiek a fenéken küzdenek egymással és a víznyomással egyszerre.

Rengeteg pálya van a játékban és a kevés pozitívum közül az egyik annak a ténye, hogy ezeket majdnem mind ki is próbálhatjuk minden különösebb nehézség nélkül. Szerencsére a fejlesztők nem futottak bele abba a hibába, hogy mindent az eredményektől tegyenek függővé. Lehet, hogy valahol ők is érezték, hogy a játék nem annyira játszható és egyszerű, hogy ki lehessen kötni helyezésektől függő továbbjutásokat. Igazából a Gadget Racers ismét egy 5-13 éves generációhoz szóló alkotás, amit nem igazán fog élvezni egy olyan játékos, aki mondjuk a Ridge Racer vagy a GT világában nőtt fel, egyszerűen azért, mert a realitás hiánya nem engedi felszabadulni a játékosokat. Ajánlom karácsonyra ajándékba a gyerekeknek, a felnőttektől.

aDaM



GADGET RACERS

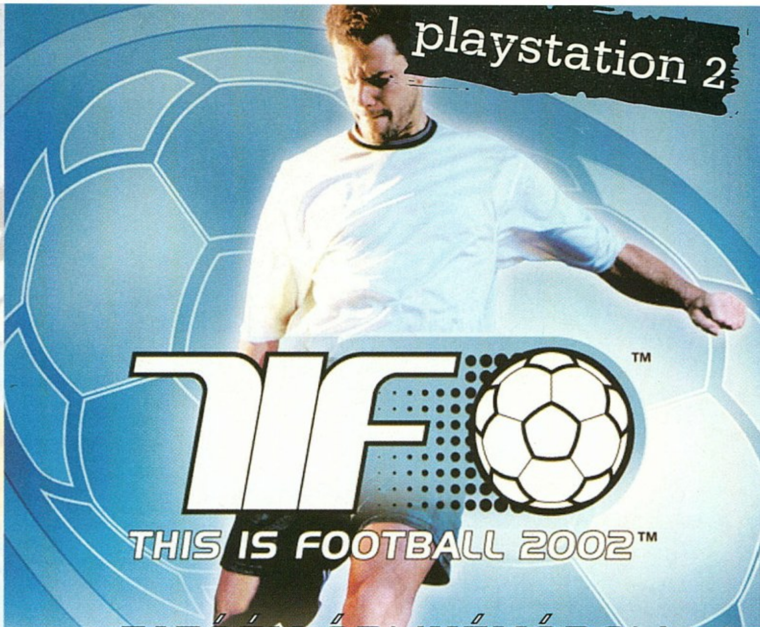
TAKARA

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (147KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RENGETEG PÁLYA, MIND ELÉRHETŐ
× GYEREKES

6 pont



FIFÁÉK ÁRNYÉKÁBAN

Hát én ezt már el sem hiszem! Meg kellett érnünk eme hónapot is! Többéves Konzol pályafutásom alatt minden alkalommal azt hangoztattam, hogy a Fifa sorozat teljes mértékben felsőbbrendű a többi alkotáshoz képest. Ebben a hónapban ennek pontosan az ellenkezőjét kell megállapítanom, a TIF 2002 magasan veri a Fifa 2002 bármelyik összetevőjét ráadásul egy olyan játszhatóságot sikerült a program készítőinek kitalálni, ami nemhogy élvezhető, de magasan realisztikus és látványos. Saját csapatársaink gondolkodnak, mielőtt passzolnak, a bírók tökéletesen képesek levezetni a mérkőzéseket, objektív döntésekkel és a kommentátorok is használhatóan beszélnek.



Talán ez egyetlen negatívum a játékban a menürendszer nehéz kezelhetősége és a csapatok felületes digitalizálása. Konkrétabban azt tudom mondani, hogy a BUDAPEST néven futó csapat az MTK, de ezt semmi sem mutatja, így csak a magyar játékosok tudják az igazságot. Talán a legjobban szerencsétlen Illés Béla szenvedhet ettől, mert az ő nevét sikerült egy L-el leírni, így még a mezén is Ilés-t olvashatunk. Hát...srácok, talán ha közelebb lennénk a világ élvonalához, esetleg jobban odafigyelnének ránk.



Az összes létező bajnokságot lenyomhatjuk a programban, a Copa Americatól egészen a Bajnokok Ligájáig. A stadionok kialakítása nagyon szép és tényleg a PS2 tudásának megfelelően lettek kidolgozva a játékosok is.

Az irányítást eltart egy ideig kisilabizálni, de ha rájöttetek, hogy melyik gomb mit csinál, onnantól kezdve már gyerekjáték a történet. Leírásom hátralévő részében szeretném megemelni a kalapomat a készítők előtt, akik a kapust programozták! A legintelligensebb kapusok, akik valaha futkároztak virtuális focipályán. Ha az ellenfél vagy akár mi esetleg csak annyira szöktetjük hosszan magunkat, hogy a 16-os vonalán túl csorduljon a labda, a kapusok már ott is vannak, szinte tökéletesen futnak ki a beadásokra, nem is beszélve a csatárokról, akik egyedül törnek kapura. Ne értsetek félre, nem azt állítom, hogy mindent megfognak, de ahol csak tehetik belenyúlnak a játékba.

Régóta nem volt olyan játék a foci palettán, ami végre teljes mértékben egyenlő ellenfél lehet a labdarúgó nagytestvérrel szemben, de a TIF 2002 minden tekintetben meglepetés és pozitív irányú csalódás. A grafikáról zárásképp megemlítem, hogy az arcok nagyon élethűek lettek, szinte minden játékosnál, persze nem kell meglepődni, ha Beckham arca sokkal jobban hasonlít valós énjére, mint a mi Ilés (Illés) Bélánké. Ha ebben a hónapban 1 fociprogramra szeretnétek beruházni, mindenképp ezt ajánlanám, még azoknak is, akik a Fifa 2002 PS2-es verziójára spórolják a pénzt. Ha módotokban áll tegyetek félre erre is és arra is, mert mindkét játék megéri, illetve a TIF biztos megéri a Fifa 2002 PS2-es kiadását meg majd meglátjuk.

aDaM

THIS IS FOOTBALL 2002

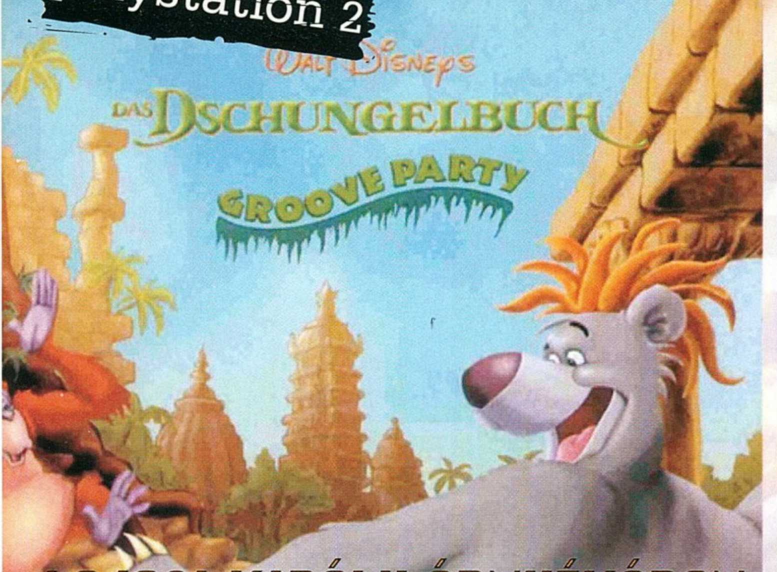
SONY

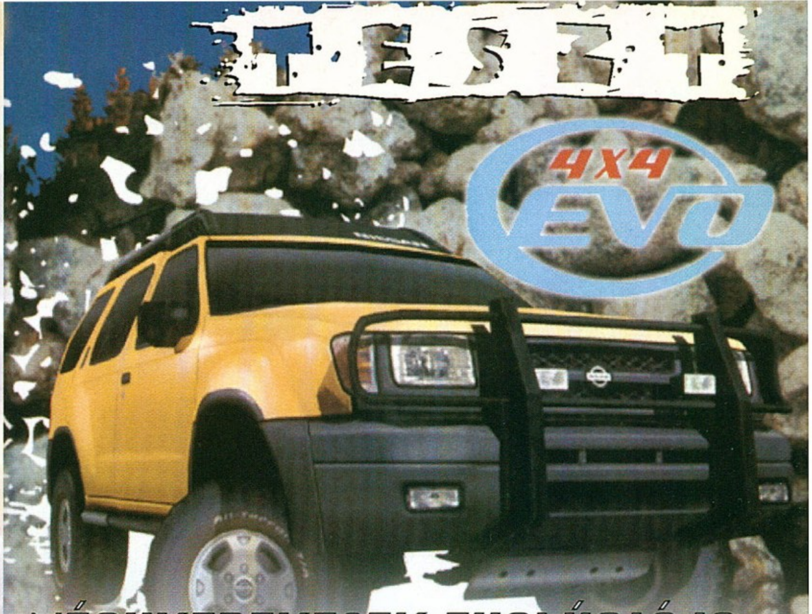
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (137KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HASZNÁLHATÓ ÚJÍTÁSOK TÖMEGE
× A RÉSZLETEK KICSIT FELÜLETESEK

8.5 pont





LAJCSI KIRÁLY ÁRNYÉKÁBAN

Komolyan mondom nektek, néha tényleg nem tudom, hogy egyes emberek honnan a rákból szedik a hülye ötleteiket különböző játékokhoz? Persze, ha azt mondom, hogy Disney, akkor mindenki a legszínvonalasabb dolgokra gondol majd és ez így is van rendjén, mégis kicsit talán ebben a hónapban sikerült bakot lőni a híres mesemondó játékprogram részlegének, mivel egy remek meséből egy viszonylag közepes, talán mondhatnám, hogy gyenge játékot csináltak, ráadásul olyan érthetetlen kezeléssel, hogy egy olyan játékos, aki sosem foglalkozott zenével, a büdös életben nem tudja majd rendesen használni. (Szerencsémre én jó 6 éve dobolok, így ha valamihez a ritmusokhoz minimálisan értek.)





Azonnal merülhet fel a fejetekben a kérdés: hogy jön ide a zene? A helyzet a következő: a Jungle Book Groove Party nem más, mint egy ritmusérzék fejlesztő programpróbálkozás. Azért pusztán próbálkozás, mert sajnos a készítők valamit nagyon elszúrtak a programozásnál, így néhány dal alatt csak akkor lehetünk sikeresek, ha kifejezetten nem ritmusra nyomjuk a gombokat. Apropó gombok: ehhez a stuffhoz eredetileg egy speciális "táncszőnyeg" kiegészítő való, de azzal gondolom még nagyobb szenvedés játszani. A játékban Maugli szépen A Dzsungel Könyve összes szereplőjével végigdalolja a világot, miközben folyamatosan a kép bal oldalán zuhanó gombokra koncentrálva kell nekünk nyomkodni az aktuális gombot, amit a gép ad meg nekünk. Amikor a zuhanó jel egy kijelölt részhez érkezik, akkor kell megnyomnunk a jelen látható gombot az irányítón, úgymond ritmusra. A probléma ott kezdődik, amikor látjuk a jelet, de nem érezzük a ritmust. Látjuk, hogy be fog pottyanni a "nyomó"-zónába, de az pont nem ritmusra jön ki. No, ez komoly hiba. A játék innentől kezdve átalakul egy "nézd a jelet, és ha villágit nyomd meg" típusú türelemjátékba, ami már rég nem a ritmusérzékről szól.

Talán egy fiatalabb korosztály jobban viseli ezt, és azt is el tudom képzelni, hogy nondobosok is kihívónak találják majd, de nekem egy kínszenvedés volt az a 25 perc, amíg végignyomtam a szintenként 3 fordulós történetet. Igazából a célját nem értem a játéknak,, mert ettől jobb ritmusérzéke nem lesz senkinek! Esetleg házibulikon lehet kicsit hasznosítani a párbaj-módot, de ezektől eltekintve nincs elképzelésem, hogy milyen céllal készült a történet. Vannak ám bónusz segítségek, melyek megkönnyítik, az amúgy is nevetségesen könnyű ritmizálást. Ha játék közben felnéztek a képernyő közepére néha megjelenik egy nyíl és egy fej. No, két ütem között nyomjátok az irányítót a megadott irányba, természetesen ritmusra és ha jól csináljátok segítséget kaptok a játéktól. Ennyi. Vannak olyan pályák, ahol ezek nélkül nem tudjátok megverni az ellenfeleket. Asszem' minden fontos dolgot leírtam a játékról, ajánlanám az 5-12 éves korosztálynak, melyen jómagam már több mint 10 évvel túl vagyok, ebből adódóan nyilvánvalóan alacsony értékelést adok rá.

aDaM

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

UBI SOFT / DISNEY

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: SIRALMAS
SZAVATOSSÁG: SIRALMAS
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (124KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ DISNEY
× ÉRTELMETLEN

5 pont

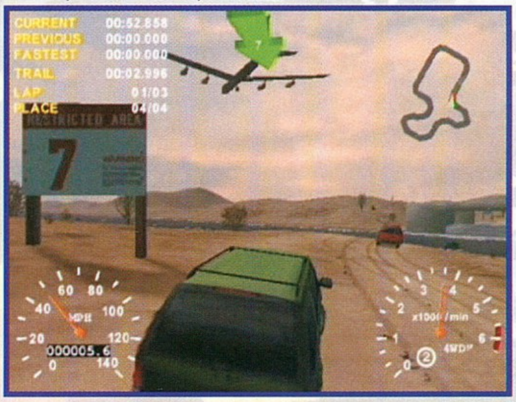
NÉGYKEREKESEK EVOLÚCIÓJA

Ez a kis mocsok 4X4! Annyit rég nem káromkodtam játéktesztelés közben, mint a 4X4 EVO boldog pillanatai alatt. No, de értsetek félre, ez nem azt jelenti, hogy annyira rossz lenne, inkább azt, hogy az ellenfelek és a pályák kihívása néhol túl soknak bizonyult.

A játék már szép karriert futott be a PC-piacon, így nem kellett sokáig várni, hogy PS2-re is megérkezzen a megfelelő színvonallal és azt kell mondanom, hogy jó kis programot sikerült összerakni. A játékban a legjobb kocsikkal eshetünk neki a különböző versenyszakaszoknak, elsődleges feladatunk a legjobb hely megszerzése, ami nem lesz könnyű.

Rég nem játszottam ilyen kemény játékkal! Komolyan! Idegesítő, hogy az ellenfelek tudják, hogy milyen oldalról szeretnék előzni és bizony elénk kormányoznak kőkeményen!





Arról nem is beszélek, hogy ezt leginkább akkor szeretik elsütni, amikor sokkal gyorsabbak vagyunk, mint ők, ebből adódóan vagy 35 km/h sebességkülönbséggel sikerült rengeteg alkalommal nekik rohannom, majd ők az én lendületemet átvéve szépen lehagytak. Ez az egyik idegesítő dolog, míg a másik a pályán bejárható becsapós területek és az akadályok. Egyszerűen nem tudunk olyan gyorsan menni, hogy ne akadjuk meg mindenféle gyermeteg dologban, mint tábla vagy fa. Hölgyek/Urak! Azért nem hiszem, hogy egy négykerekű bikaerős, leginkább tankra emlékeztető járművel ne sikerülne kidönteni egy szerencsétlen bokrot vagy táblát!

Jópofa, hogy gyakorlatilag mindenfelé kocsikázhatunk és saját belátásunk szerint rövidíthetjük le az útvonalakat, persze ezt kedves ellenfeleink is megteszik, így, ha valaki úgy érzi, hogy nem igazán van képben útvonal és rövidítés ügyben, akkor kövesse a kollégákat. Van egy nyíl a képernyő közepén, ami mutatja, hogy merre érdemes menni. Na, ennek a nyílnak nem szabad mindig hinni, mert becsap a mocsok. Például az első pályán rögtön kedvesen rámutat egy ugratóra, ahova ha sikerül beugratnunk, soha az életben nem szabadulunk ki onnan, így kénytelenek leszünk visszatetetni magunkat a starthelyre vagy az épp utoljára általunk elhagyott checkpointra. Ezt a háromszög gombbal tehetjük meg és előre hallom a sok átkozódó játékost, akik a belső nézet külsőre váltása reményében ezt a gombot használják, majd megdöbbenve tapasztalják, hogy ezzel újrakezdhetik a szakaszt. Így röviden minden érdekes dolgot megpróbáltam leírni a játékról, amiről tulajdonképpen nincs mit írni, mert mindenki ismeri aki egy kicsit is forgolódik a játékos társadalomban. A PS2-es átirat nem lett rossz, persze nem feltétlenül olyan grafikailag, mint a PC-verzió, de használható...csak ne lenn olyan rohadt nehéz!!!!

aDaM

4X4 EVO

TAKE 2

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (61KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP ÉS TARTALMAS
× NEHÉZ, MOCSOK, SZEMÉT!

8 pont



FELEJTSD EL AZ UTAKAT!

Nagy és erős gépezetekkel hegyen-völgyön mászkálni úgy látszik divatos dolog. Bár szerintem ez is olyasmi,



amihez nem elég a grafikai megvalósítás egy játék keretein belül, hanem érezni kell minden egyes kavicsot és bukkanót a kerekek alatt, vagy azt, amikor az autó 35 fokos szögben halad a domboldalon. Az ember csak markolja a kormányt és bízik abban, hogy a kocsi nem fog borulni. Azt hiszem, keveseknek adatik meg ez az élmény, illetve kevés ember élvezi annyira az adrenalint, hogy ilyesmit kipróbáljon. Talán az utóbbi népes csoportnak készült ez a game is, ki tudja? Ugyanis igazság szerint én húsz perc után beleuntam, de ez még nem jelent semmit, hiszen nem én vagyok a mérvadó csupán leírom a magánvéleményemet. Szóval inkább jöjjön az objektív ismertetés.



A kissé semmitmondó intró utáni menürendszer eléggé lassúnak tűnik, nehéz lehetett így megcsinálni a mai időkben... Az opciók különben teljesen megszokottak, kontroller, hangok, ilyesmi. Az autóválaszték már érdekesebb, van itt kezdetben Hummer, Jeep, Chevy, Dodge, mindegyik típusból kettő fajta pontosan. Hogy azért ne érezzük szegényesnek a kínálatot, a járművek négy tuning fokozatban választhatóak, ebből az utolsó elég Twisted Metal style (fegyverek nélkül persze), már csak a neve utal az eredeti márkára, továbbá élvezkedhetünk járművünk színválasztásában is. A versenyekben adott kapukat kell érinteni az elfogadott győzelemhez, ez nem lenne túl bonyolult feladat egy ellenfelek nélküli pályán, de erősen számolni kell a másik hét karrierista sofőrrel is, kik néha a legváratlanabb pillanatokban löknek le minket a hegyoldalról vagy neki egy tereptárgynak. Egyébként miközben a pálya töltődik, tippeket olvashatunk az adott futamhoz kis segítség gyanánt. Szóval a pályák...most vagy én vagyok telhetetlen vagy tényleg alig különböznek egymástól, mintha az előző terep másik oldalára mentem volna csak át. Bár lehetséges, hogy csak a kezdetben választhatóak ilyenek, reménykedjünk benne. Néha aktív dolgokkal próbálták színesíteni a versenyt, például vonatszerelvény vagy az utunkba kerülő szikla lavina. Ezen kívül az egyetlen pozitívum, amit találtam az a hatalmas terep, akadozások vagy látható kirajzolás nélkül. Maximum néha látszik ahogy a közeledő hegyoldal texturát kap, de ez itt elviselhető. Az autók illenek a környezethez, semmi extra, jókat lehet velük borulni de mintha a deformalódást elfelejtették volna – kár. Nagy ugrások közben viszont az R1-et nyomva tartva korrigálhatjuk a leérkezést. Összefoglalva, a játék a Smuggler's Run és az ATV Offroad mixelése, se több se kevesebb.

Dzson

TEST DRIVE OFF ROAD WIDE OPEN

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (279KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HATALMAS TERÜLETEK
× KÖZÉPSZERŰ GRAFIKA

6.5 pont

HULIGÁNBUNYÓ

Egy terroristaellenes harcot feldolgozó játék valamiért magában hordozhatja a sikert, legalábbis erre enged következtetni az ilyen gamék népszerűsége a készítők körében. Bár talán csak egyszerűen ők a legalkalmasabbak a rosszfiú szerepre, mint a köznép első számú közellensége. Terrorizmus pedig sajnos úgy néz ki a jövőben is lesz, mert a HI nem a mai időkben játszódik és végül is lényegében kiderül, hogy a cselekmények hátterében egy földön kívüli invázió lapul. A "szolgálunk és védünk" alapelveken nyugvó Special Forces tagjaként hősünk (vagy hősnőnk, éljen az emancipáció!) hivatott ezt megakadályozni.





A kivitelezést talán az Oni-hoz lehet a legjobban hasonlítani, a gonosz lények likvidálása kézzel lábbal és különféle fegyverekkel történhet. Harcosunk mozgáskultúrája meglehetősen korlátozott, bár a cél elérésére elég, dinamikus és szépen animált. Külön élveztem a földre került ellenfelek rugdalását, de akár meg is lehet ragadni a termetes fickókat és így bemosni nekik egyet. A fegyverek közül legjobban a shotgun nyerte el tetszésemet, egy lövés (Négyzet hosszan lenyomva) és aki a cső rossz vége felé van máris eldobja magát. Nehezményeztem viszont a földön heverő cuccok körülményes felvételét (ha nem mellette állunk), ugyanis emberünk pont akkora sugárban fordul meg, amivel köröz az adott tárgy körül. Ez csak azért baj, mert a stuff eltűnik adott időn belül, az irányítással ezen kívül nincs gond, bár egy egyszerű oldalazó manőver néha azért jól jönne. A játékmenet sem túl bonyolult, egy nyíl és egy számomra használhatatlan radar segít a tájékozódásban, a feladatokat pedig kiírja a program (a lényeg nagyjából az "ölj meg mindenkit"). Ami miatt viszont nem fogok túl sokat nyomulni az idegenek ellen, az az időlimit lesz. Minden pályát fix idő alatt kell teljesíteni, de szerintem ez nem szolgálja a játékot, mivel így az egész még inkább csak őrült rohanássá és vad gombnyomogatássá fajul. Jó persze, amúgy sem lenne más, de éppen ezért nem hiányzott ez pluszban.
A látvány kidolgozottsága közepesnek mondható, talán fél éve még a jobbak közt lehetett volna említeni, de a mai időkben ennél több kell a vásárlóközönség megnyeréséhez, ha maga a game nem hordoz más értéket. A környezet futurisztikus ugyan, de nem sok meglepetéssel fog szolgálni, mivel a berendezése elég szegényes. Viszont az engine nem akadozott akármennyien is voltunk egyszerre a képernyőn. Szép, élénk tónusok, jó karakter modellezés, pörgős játék, egyszerűség és többé – kevésbe jó kezelhetőség. Ezt nyújtja a HI a stílus kedvelőknek.

Dzson

HIDDEN INVASION

TOKA

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
PÁLYAKÓDOS MENTÉS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÁLLANDÓ AKCIÓ
× HAMAR UNALMASSÁ VÁLIK

5.5 pont



HOL A KEMOTOXOM?

Szívás az élet! Kérdés, kinek jobban? A családnak, ahova a zsebvámpír befészkelte magát, vagy magának a mini vérszívónak? Persze a humánus japánok a szúnyognak drukkolnak, ezért egy (amúgy jópofa) állatkával kell vért szívogatni és menekülni az esetleges megtorlás elől.

A bevezető képsorok idilli nyugalomról árulkodnak: családi ház a tetőn bagzó macskákkal, száradó lepedők a teraszon, bent pedig egy átlagos család éli mindennapjait. Itt jövünk a történetbe mi, egy moszkitó alakjában hogy elvégezzük a vérvételt. Legelső alanyunk a család ifjonc leánya, ki csábító pózokban heverészik az ágyon. Hm, tényleg jó lenne megszúrni... Izé, szóval a vérbőséget elősegítendően meg is mozgathatjuk áldozatunkat, bekapcsolva a hifit vagy leoltva a lámpát, ezzel a leányt mászkálásra késztetve. Ilyen tárgyakat általában





találhatunk más helyszíneken is, kis piros négyzet jelöli a támadható dolgokat és a szívásra alkalmas területet az embereken egyaránt. A támadás maga amolyan kamikaze módon kivitelezett rárepülés a Kör gomb lenyomásakor – ha rovarunk bemérte a célt. Azonban az emberekre nem elég landolni, önmagától nem kezd el dolgozni szúnyogunk. Ha sikeresen leszálltunk, a jobb joy lenyomásával (hivatalos néven az R3-mal) nyomja látványosan a bőr alá a fullánkot, majd a joy őrült módon való körbe-körbe tekerésével megy végbe a szivola. A cél megtölteni a bal oldali csík mellett látható tartályokat. Azonban ne feledkezzünk bele a hemoglobin habzsolásba, mert ha a szívritmus kijelző átmegy vörösbe egy jól irányzott lecsapás – szomorú foltot hagyva maga után – véget vet karrierünknek. Az említett kijelző nem csak szivornya közben játszik szerepet, mivel ha túl sokat kolbászolunk emberünk körül, akkor dühöngve üldözni kezdi kínzóját – ez bizony harc, külön pontozást is kap a szint végén. Na jó, moszkitónk egyetlen fegyvere a szívókája, így a harc részünkről a "calm"-al jelölt részek megszúrását jelenti (a Körrel ezt is). Siker esetén a humanoid megnyugodva visszatér addigi helyére, folytatódhat a lakoma.

A játék nagy vonalakban ennyi, a lány után a kedves mamát szurkálhatjuk, aki a spájzban kutat, majd a tévé előtt heverő családapa kopaszodó feje következik. Fúj. Nem baj, a negyedik szint kárpótol minket, mivel a leány időközben betelepedett a fürdőkádba. Hmm, sajnos a lényeg nem látszik a habos víztől és hiába próbáljuk pucéran az elfogásunkra sarkallni, a harc kiábrándítóan csak a tusoló vízsugarának a kerülgetéséből áll. A grafika egyszerű de jó, kb. Dreamcast színvonal, több szót nem érdemel. Arra vagyok kíváncsi csak ezek után, melyik cég lep meg minket mondjuk egy bélgiliszta szimulátorral.

Dzson

MOSQUITO KA

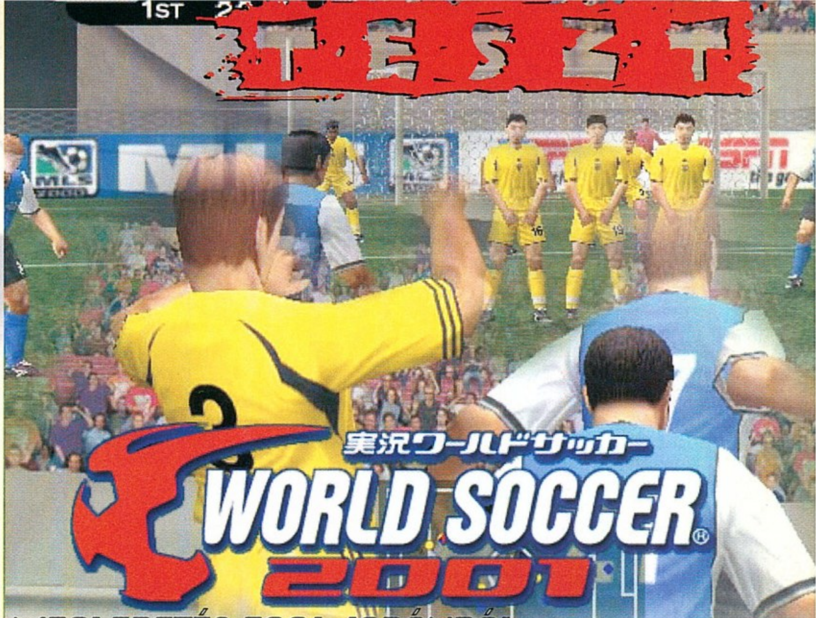
SONY

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (398KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES ÖTLET
× EGYSZERŰ GRAFIKA

7 pont



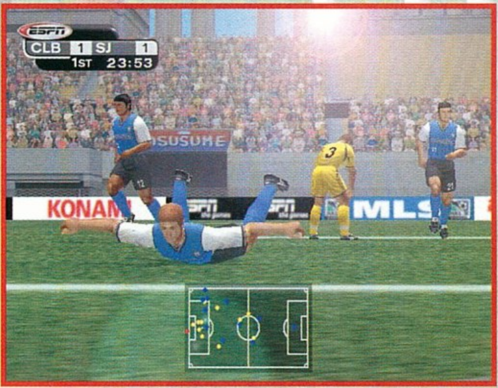
MEGLEPETÉS FOCI JAPÁNBÓL

Kissé nosztalgikusan gondolok vissza a régi idők focijára, pontosabban az Amigás Kick Off mellet eltöltött hosszú órákra Norby haverommal, 1 szál ropi / gólban játszva. Azóta eltelt pár év, és a játékok drasztikus változáson mentek át, így bevallom csillogó szemmel néztem régen az 5 perces Fifa játszható demót a PS2 demódiszken. Csak azért írtam le ezt, mert mással nem tudom összehasonlítgatni ezt a játékot (nincs meg az UEFA...).. hehehe.



A Konamitól megszokott minőségű intró után egy kellemes menürendszer fogadja az embert, gyors és a háttérben diszkrét animációt futtat. A hagyományos barátságos mérkőzés, nemzetközi és világ kupa, egyéni liga valamint a tréning lehetőségek nem okoznak meglepit szerintem, az Options -ben viszont nagyszerű szórakozásra leltem, egy játékos editálóra. Az adott fickót majdnem minden tekintetben újraformálhatjuk (nővé nem lehet operálni, mert lábgyantázási és agyzsugorítási opció nincs), csinálhatunk belőle egy 150 cm magas és 38 kilós törpétől kezdve a 210/135-ös mutánsig mindent. Sajnos a súly nem érzékelhető a real time forgatható (L2 – R2) 3D képen, csak a magasság. Meghatározható Kovács II bal- , mindkét- vagy jobblábassága, cipője, és ami a legjobb, a feje. Az előre definiált arcokból, frizurákból valamint pofaszőrzetekből mindenki összegyurmázhatja a saját nemzeti tizenegyét, mert hogy a választható országoknál találtam piros fehér zöld zászlót is. De ez meg nem minden, mert ezen kívül még össze vissza konfigurálhatóak szegény sportemberek egyéb dolgai is.

A játékban elsőként a stadion nyitóképe vívott ki elismerést a színes füstölők miatt, de később sem okoz csalódást a grafika. Szép, színes, ahogy azt kell. Viszont a mozgás kissé olyan, mintha az embereink most épültek volna fel valami paralízises nyavalyából. Oké, lehet hogy túlzok, de a próbaképpen hamar betöltött Fifában szerintem simább az animáció, jobban megoldották az egyes mozdulatsorok közti átmeneteket. Szerencsére játszani majdnem ugyanolyan könnyű ezzel is, csupán a labdakezelésben adódó apró eltérésekre kell átállítani a reflexeket. Ezenkívül a replay nem volt olyan mélységű mint ott, és a játék közbeni kameraállásokból is lehetne több, igaz a meglevőkkel is játszható a játék. Gondolkozok még, mi használhatót tudnék megosztani a tisztelt olvasókkal, de végül is úgyis mindenki maga dönti el mi tetszik neki vagy melyik game játszhatóbb, és ha kipróbálta valaki a Fifát és az UEFA-t egyaránt, ez is elfér ott a polcon mellettük.



Dzson

JIKKYOU WORLD SOCCER 2001

KONAMI

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (610KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ SZÉP GRAFIKA
× A MOZGÁSOKON MÉG DOLGOZHATTAK VOLNA PICIT

8.5 pont



CSÚFOK ÉS IDEGENEK

Na, ez a játék is a tipikusan "első-ránézésre-minden-klappol-azonban-ha-jobban-belemerül-az-ember-kiderül-róla-hogy-egy-nem-sok-tartalommal-bíró-gyenge-eresztéssel-állunk-szemben" kategóriába tartozik. Remek témaválasztás, kitűnő grafika, közepes játszhatóság, jellemzi az anyagot, amit teljesen tönkrevág a kegyetlen nehézségi fokozat, a csaló gépi ellenfelek, és a tartalmatlan, folyton ismétlődő feladatok és pályák. Ilyenkor aztán nem, hogy a cikkírástól megy teljesen le az ember kedve, de még magától a játéktól (úgymond a "játszástól") is. De ne rohanjunk egyből neki a falnak, hiszen ezzel a pár mondattal szinte már értékeltem is az anyagot, mikor még azt sem mondtam el, hogy melyik programról van szó. A stuff címe Alien Front Online, és a mostanában szinte már teljesen haldokló Dreamcast piacon jelent meg (a szokásos Dreamcast-os játékok hibáival együtt természetesen – az én legnagyobb bánatomra). Pedig mint írtam kicsivel feljebb a témaválasztást remekül eltalálták a készítők. Hiszen mióta elérte az emberi faj azt a szintet, hogy azon gondolkozzon, vajon egyedül vagyunk-e ebben a hatalmas és végtelen világűrben, azóta izgatja a fantáziánkat, ha mégsem, vajon békés szándékkal közelítenének felénk az idegenek? Vagy esetleg az emberi populáció eddigi legnagyobb ellenségével nézne szemben, mely a kipuszilásunkkal fenyegetne? Ezernyi megválaszolatlan kérdés. Ezeket a "harmadik típusú találkozásokat" aztán már rengetegszer papírra, filmvászonra vitték, de megszámlálhatatlanul sok játék is foglalkozott a témával (imádtam például a régi UFO 1-2-őt, egyszerűen hónapokig el tudtam velük játszogatni, ahhoz képest, hogy most már mennyire vontatottnak látom a játék menetét, így sok évvel később). Általában gonosz, nyálas, húszabáló lényeként bemutatva az idegeneket, akiknek természetesen egyetlen céljuk volt, leigázni az egyébként igen harmonikus, idilli kis világunkat. Nincs ez másként ebben a játékban sem, amit leginkább a Csillagközi Invázió hangulata ihlethetett, legalábbis, ami a kinézetét illeti. A történet ezerszer is megrágott gumicsont, az űr mély sötétjéből, a világegyetem egy távoli sarkából, idegen hódítók támadják meg a Földet, és rajtunk áll a bolygó és az emberiség bukása, vagy fényes győzelme a kolonizálókkal szemben. Akinek viszont egyáltalán nem szimpatikus ez a felállás, az akár tehet arról is, hogy ne mérgezzük tovább a bolygónkat, a játékban ugyanis nem csak az emberiség csapatainak irányítását vehetjük át, hanem lehetünk az idegen hódítókkal is, és a földig rombolhatjuk az emberi civilizációt.



Bevezető videó ugyan nem köszönt minket, viszont nagyon kellemes indusztriális (?, ezt a Böjtös kollega biztos jobban vágná, mint én) metál zene fogad minket, megadva a helyzet súlyosságát. A főmenüben négy lehetőséget találsz. A beállítások igen puritánok: külön csoportba találod a hangokat (a zenék, a hangok, és a chat üzenetek erősségén változtathatsz), egyéb opciók (grafika részletessége, jump pack és a chat beállítása), és a kotroller kalibrálását (hét különböző előre beállított irányítás közül választhatsz). Balra találod az Internetes játék lehetőségét, azaz az Online-t, amit nem tudtam kipróbálni, de eb, aki bánja. A maradék két játékmód a Tactics (történetes mód), és az Arcade (játéktermi mód).

A játéban nem található túl sok harci egység, felenként három, de azért nézzük át egy kicsit melyik banda mivel irthatja az ellent.

FÖLDI JÁRMŰVEK

MK2 MERKAVA: az emberek a már jól bevált és közkedvelt tankokkal képzelik el az idegenek megállítását. Ezek közül az MK2 a leggyengébb páncélzattal rendelkező darab, és a fegyverzete sem kiemelkedően erős, előnye, hogy a választható típusok közül övé a legnagyobb végsebesség, és a legkönnyebb "testsúly".

M1A2 ABRAMS: a 120MM-es ágyúja és a viszonylag erős páncélzata egy igaza középkategóriás harckocsivá avanzsálja elő az M1A1-et, nehezebb súlyánál fogva valamivel lassúbb is az MK2-nél.

M109-AG: A játék legerősebb járműve. Nehéz-páncélzatával esélye van a legerősebb támadásokat is túlélni, majd a 15MM-es ágyúival megfelelő ellencsapásba kezdeni. Hátrány hogy a leglomhább és a legsúlyosabb darab a mezőnyben.

IDEGEN JÁRMŰVEK

HOV CRAFT: a földönkívüli járművek valamivel fantáziadúsabbak emberi társaiknál. Ez például egy "légpárnás" halálosztó. Bár páncélzata elhanyagolható, ezt kompenzálj a gyorsaságával, és a remek irányváltoztató képességével. Fegyvere a plazmaágyú.



2L WALKER: a Birodalom Visszavág óta közkedvelt járműveknek számítanak a sci-fi szférában a lépegetők. A 2LW egy remekül megtervezet "dizájnos" darab. Erős plazma lézerrel és közepes páncélzattal van felszerelve. Nem lebecsülendő.

SP WALKER: szintén egy lépegető, de ezúttal egy négylábú. Leginkább egy rákhoz tudnám hasonlítani. Nagyon könnyű vele forogni, hiszen bármerre fordulunk is két lába mindig előre áll. Nehéz súlyánál fogva brutális kráternyomokat hagy maga után mindenlépéskor. Az igen kemény páncélzatot viselő egység, ráadásként még egy kemény plazmaágyúval is rendelkezik. A legveszélyesebb darab.



A program egy 3D-s akciójáték. A fentebb említett járművekkel zajlik a harc a föld különböző pontjain. A játékmód között van néhány alapvető különbség, erről ejtenék most pár szót. Az árkád mód mindössze három helyszínt tartalmaz, a washingtonit, a tokióit, és az új-zélandit. Minden pályán az a feladatunk, hogy minél hamarabb legyilkoljuk tizenöt ellenséges egységet, a játék ugyanis időre megy. Néhányszor el is halálozhatunk, és ha jól figyeltem meg, egyszer az idő lejárta után is újrakezdhetjük a pályát. Bármelyik oldalt is választjuk, ebben a módban is kapunk társakat, akik sokszor nagyon hasznos segítségek. A szétlőtt ellenfelek aztán speciális fegyvereket és gyógyító csomagokat hagynak maguk után, ez utóbbiak a sérüléseink javítására szolgálnak. A gép minden megnyert csata után értékeli a teljesítményünket és így értékes jutalom másodpercekkel mehetünk a következő szintre. Különböző medálokat is nyerhetünk (szám szerint négyet pályánként), de arra nem sikerült rájönnünk, hogy miért kapjuk ezeket és hogy mire

is jók valójában. Sajnos csak az előbb említet három helyszínen játszhatunk árkádban, és ez úgy a második kör után válik lapossá és egysíkúvá, nem ártott volna több pályát betenni ide is. De egyébként sincs semmi értelme a küszködésnek, a jó teljesítménnyel is maximum csak a High Score listára kerülhetünk fel. A történetes módban van egy pályaválasztó képernyő is, ezen aztán az élelmesebbek rögtön meg is számolhatják, hogy hány pályából is áll a játék. Először csak az első szint választható, viszont furcsa módon akár teljesítjük azt akár nem, akkor is tovább mehetünk az abban a sorban következő pályára. Viszont feljebb lévő sorba csak akkor ugorhatunk, hogyha az adott "pályahídig" az összes szintet teljesítettük. (A teljesített pályák ikonján egy zászló jelenik meg, míg a félbehagyottakén egy halálfej.) Egyébként jóval többhelyszín van ebben a módba, lesz majd havas, barlangos és sivatagos pálya is. Akció előtt eligazítanak minket, és néhány mondatban összefoglalják a lényeget is, azaz a feladatokat. Ez általában a pusztítsd el adott számú ellenfelet esetleg mindenkit, vagy ugyanez időre. Bírd ki X ideig elhalálozás nélkül, védj meg valamit vagy rombolj le, szóval egyik sem egy nagy észmozgatás, az biztos. Az első három pályán begyakorolhatjátok az irányítást, ami igen egyszerű. Az analóg karral mozoghatsz, a két ravasszal pedig oldalazhatsz (ilyenkor is előrefelé kell nyomni az analógot). Az A az elsődleges fegyver elsütése, a B pedig a másodlagosé. AZ X a kameraváltás, ebből is látszik mennyire árkád jellegű a program. Amit ugye már az elején mondtam, az az, hogy a grafika nagyon ütős. Bár nem mászkálhatunk túl nagy pályákon, legalább rendesen kidolgozták a szinteket. Gyönyörű, éles, részletes textúrákat láthatunk mindenfelé, ködösítést pedig sehol sem kellett használniuk a készítőknek. A helyszínek a legapróbb részletekig ki vannak dolgozva, a városban neonreklámokon hirdetik a DC-t, az ősi romoknál feliratok vannak a falba vésve. Ami viszont e leglátványosabb az egészben, hogy a nehéztüzérségnek köszönhetően az egész terep lerombolható, a földdel tehető egyenlővé. A fakerítések forgácsolódnak, a civil gépkocsik kivasalhatóak, a házak összedönthetőek, a villanyoszlopok kidőlnek, még a sziklákból is lemorzsolódik egy kisebb darab, ha beléjük trafálunk. Sosem kell egyedül küzdenünk, mert mindig kapunk segítőtársakat, más egységek illetve a gyalogság részéről, nagyon impresszív, ahogy a kicsi emberek szaladgálva lövik nagy gépmostrumokat. A társaink pedig szerencsére nem csak idióta zöldfülűek, rendesen irtják a jónépet, mi mindig golyófogóként használtuk fel őket. Nagyon f*sza az egész. A járműveink is babán lettek kidolgozva, némelyik tanknál még a rádióantenna is a gravitációnak megfelelően hajladozik. A robbanások és a lövedékek becsapódásai szintén szépek, ász amikor már csak milliméter energiánk van, és a képernyő is "betörik". Ez a földi egységeknél olyan mintha üveg repedne meg, az idegeneknél viszont hullámzik az egész. A hangok és a zenék ugye rendben vannak (jó kemények). Talán csak a játszhatósággal vannak gondok. Amikor a tankokkal vagyunk azok a gyengék, és minket aláznak le állandóan, amikor fordított a felállás, akkor meg persze a földönkívüliek teljesítenek harmatgyengén. A lényeg, hogy akárkikkel is vagyunk nekünk elég pár lövés, az ellenfeleinkbe viszont legalább háromszor annyit kell pumpálni. Ilyenkor persze az ellenfeleink sosem látott, egyébként nem választható speciális fegyverekkel lepnek meg minket, amitől rögtön lehalunk. Egyedül az oldalazásos trükk jön be sok helyen (bár a köcsög őrtornyok meg folyton elénk céloznak), az viszont baromi unalmas, hogy fedezékből ki-be oldalazgatunk minden ellenfélnél, és még így sem biztos a siker. Elég fárasztó! Sztori módban két nagy segítségünk lehet, az egyik az energiafeltöltő állomások, a másik pedig a speciális másodlagos fegyverek, amiket ikonok formájában kell felszedni a pályákon. Szóval megint nem nyilatkozhatom pozitívan a cikk végén, mert bár a grafika kitűnő, a játszhatóság közepes, viszont az unalmas küldetések fárasztóak, és egyhangúak. Ráadásként az egyik legbénább befejezéseket nézheti meg, aki végigviszi a játékot, mind tartalmilag, mind kivitelezésben. Azért aki kedved érez hozzá megpróbálhatja, zárásként felsorolunk néhány speciális fegyvert, és azt hogy mire jók, hátha ez majd segít nektek.





FÖLDI FEGVYEREK:

FLAME THROWER: Nagyon látványos kis lángszóró.
MASCHIN GUN: A tankból kikandikáló kiskatona kap egy f*sza kis gépágyút.
HELLFIRE MISSILE: Négy rakétát lőhetünk kin egyszerre.
TURBO BOOST: Két turbinát csatlakoztat a tankunkra, rövid ideig felgyorsítja a mozgásunkat.
NUCLEAR MISSILE: Atombomba. Közelre ne használd!

CSIPI MLEE





FÖLDÖNKÍVÜLI FEGYVEREK:

ALIEN SPIKE: Egy halálos skorpiófarok, összesen háromszor lehet használni, de akkor bárkit tönkrever.
LIGHT SWARM: Négy plazmalövedéket lőhetünk vele egyszerre.
METEOR STRIKE: Mesterséges meteor-becsapódást idézhetünk vele elő.
GRAVITY BALL: Az egyik legkirályabb fegyver. Az ellenséget a levegőbe emeli és megbénítja, ezalatt simán szétsorozható.
SEEKER WING: Magasról becsapódó plazma rakéta.
CLOAK SPORE: Láthatatlanság, ez sem egy utolsó dolog.
CYCLOPS BLAST: Háromszoros sugárhullám, megsemmisít bármit. Háromszor kehet használni.

ALIEN FRONT ONLINE

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATIN PACK
INTERNET

✓ SZÉP GRAFIKA, KITŰNŐ TÉMA
× SEMMI TARTALOM, ÉS A JÁTSZHATÓSÁGGAL IS GONDOK VANNAK

7.5 pont



Szokásos nap a szerkesztőségben. Gábor bemegy, rövid duma Balázzsal, és a többiekkel, Martin üdvözlése, és viszont ("Bojti, ki vagy rúgva!"), egy-két játék, és újság kibeszélése, a havi teendők megtárgyalása. Előkerülnek az újdonságok, megkapom a CD-ket. Nézzük csak, Silent Scope 2 (Gábor szája könnyed mosolyra húzódik, az öröm első jele...), Resident Evil (fejvakarás, a tekintet ide-oda ugrál), Strech Panic (őrült vigyor), Dragonriders (halk köhintés, Veres Miki számának kikeresése a mobilból), és végül Zero Gunner 2 (???). A folyamat megszakad, Gábor értetlenül bámul ki a fejéből, és sokadszorra olvassa el a címet. Most ez mi is? Kérdezem félhangosan, és egyik kezemből a másikba teszem a játékot. Választ nem kapok, nincs más hátra, csak is egy rövid teszt következhet. Lemez behelyezése a gépbe, cigi rágyújt, Bojtos úr hátra dől. Japán szöveg határára lúdbőr, kérdés a fejben "mi lesz most?", Start lenyom. Játék indul, lövöldözés, hangos kurjantgatás, hab a száj szélén. 2 óra múlva gép kikapcsol, én pedig lenni elégedett... Martin olyan játékot adni nekem, amit szeretni. Zero Gunner iz gúd... evriszing fájn.

ŐSKÖVÜLET, ÚJ KÖNTÖSBEN

Körülbelül fél éve, amikor a Gigawing 2 megjelent Dreamcast-ra, Martin tartott egy kis eszmefuttatást a stílussal kapcsoltban, amivel teljesen egyetértek. Azok kedvéért, akik lemaradtak, röviden összefoglalnám a lényeget.





Japánban még mindig menő pár olyan műfaj, ami Európában, vagy Amerikában szinte már teljesen el lett feledve. Ezek közé tartoznak a klasszikus Shoot' em-up programok is. Annak idején a játéktermekben rengeteg ilyen jellegű géppel találkozhattunk, és még több pénzünk el is ment rájuk. Idővel egyre jobb számítógépek jelentek meg az otthonokban, valamint betörtek a különböző konzolok is, ezek szintén óriási fejlődésen mentek keresztül. Ahogy teltek az évek, a fejlesztők kezdtek megfelejtkezni a régi, kétdimenziós megjelenítésről, és egy új szögből közelítették meg a videojátékokat. Előkerültek a Larák, meg a krokodilok, kissárkányok, és Mario, Sonic, meg a többi hős lassan a süllyesztőbe került, a lövöldözős, vagy platform programok minden szereplőjével együtt. Ha mégis előkerültek újra, azt általában "háromdében" tették meg, megromlott hangulattal. Én, a Martin, és még páran siratjuk ezeket a klasszikusokat, nem kedveljük a Lara féle 3D lányokat, és nagyon örülünk, amikor a szokásos mostani klónok, és x-edik folytatások mellett néha megjelenik valami, a régi időkre emlékeztető, de újat is mutató játék, ami nem az agyon bonyolított kezelhetőségével, és a színes tájjal kápráztat el, hanem az egyszerűségével, játszhatóságával, és fenomenális hangulatával. Utóbbiak közé tartozott a Gigawing 2, és most a Zero Gunner is. Teljesen klasszikus alapokból építkezik, de a jelenlegi technikai tudást használja. Na, ezt most elmagyarázom.

Szóval, már a kezdő videó megtekintése alatt tudatosul bennünk, itt nem lesznek bonyolult logikai feladatok, leginkább csak az ujjainkat kell majd megdolgoznunk, vagyis lőhetünk szanaszét mindenkit.

Amennyiben a főmenüben kiválasztjuk a nekünk tetsző nehézségi fokot, már neki is állhatunk az ige hirdetésé-nek, már csak a megfelelő fegyvert kell megtalálni hozzá. Három helikopter áll rendelkezésünkre, egy Hokum, Apache, és a Comanche. Szerencsére mindegyiknek más stílusa van, ráadásul még a pályákon is más sorrendben mehetünk végig velük. A képlet pedig a következő. Mi a képernyő alján foglalunk helyet, és onnan osztjuk az áldást a feltűnő jó népnek. Ezek szintén helikopterek, de idővel



RÁRAGADT AZ UJJAM A RAVASZRA

mindenféle fura repülő, úszó, guruló fémkaszni fogja állni az utunkat, a főellenségek pedig még egy hatalmas harci robottá is átalakulnak. Ez az egész mind olyan, mint a korábban emlegetett klasszikusokban. A különbség annyi, hogy a megjelenítés mérföldekkel veri a régi ősöket. A háttér "álháromdé", de mi ugyanúgy közlekedhetünk, mint annakidején. Az A a lövésre szolgál, a B és az X pedig a megfelelő irány hozzáadásával lehetőséget ad a gépünk elfordítására, ez leginkább az ide-oda mozgó főellenségeknél hatásos, de azért én leginkább csak a megszokott beállást használtam. A kép bal oldalán van egy csík, hat drágakővel. Ez a különleges energiánk, amit az ellenfelek által elhagyott kis kristályokkal, vagy az E megjelölésű power uppokkal tudunk egyre feljebb vinni. Amennyiben egy-vagy két kristály teltve van, az Y lenyomásával egy különleges támadást hozhatunk elő, ami gépenként változó. Van, amelyik segédtüzérséget vet be, és van, amelyik egy hatalmas robbantással zúz le minden jelenlévőt. Az ellentől egyébként még szerezhetünk tűzerő növelőket is, amik P-vel vannak jelölve...minél többet tudunk magunkénak, annál erősebbek lesznek a támadásaink. Ja, igen csak egy lövést bírunk ki, ami elég karcsú, de azért nem lehetetlen így sem a végigjátszás. Életeink számát a bal felső sarokban tekinthetjük meg. Mint azt láthatjátok, nem egy bonyolult dologról van szó, de sokszor a legegyszerűbb ötletek a legjobbak, ráadásul két személyben hatalmas élvezet gyilkolni a támadó gépeket. Merthogy természetesen ketten is lehet játszani, és ilyenkor mindenki eszét vesztve nyomul a gép előtt, megfelejtkezve a külvilágról is. Persze egyedül is jó ez a program, és ahogy azt már említettem, mindegyik helikopter más-más fegyverrel rendelkezik.

No, most már jöjjön egy rövid kis értékelés. A grafika gyönyörű. A műfaj korlátain belül tökéletes... a környezet szinte él, nekem leginkább a városi pálya jött be, amikor a különböző tornyok, lakóházak felett ereszthetíjük a golyókat barátainkba. A zenék, hangok tipikusak, túl sok meglepetést nem okoznak. Az irányítás egyszerű, éppen ezért jó is, hamar kézre áll, egyedül az irányváltoztatásokkal kell az elején bibelődni egy kicsit. A hangulat tökéletes, csak a szavatossággal van egy kis bibi. Még a műfaj kedvelőit is csak rövid ideig köti le a játék, és ez sajnos általában mindig így van. Akik nem szeretik ezt az egyszerű lövöldözést, azok most se várjanak csodára, de akik kedvelik ezeket a programokat, azok szerezzék meg a Gunnert, mert nem okoz csalódást.

Böjtös 'Silver' Gábor



ZERO GUNNER 2

PSIKYO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A MŰFAJ KEDVELŐINEK TÖKÉLETES

× KEVÉS ILYEN EMBER VAN

8.5 pont

Hehe! Ma jó kedvünk van a cimboráimmal, mert végre sikerült egy olyan DC-s autóversenyt találni, amivel mindenki imád játszani! Ráadásul annyira szép és élethű, hogy kifolyik a szemünk a játék közben és ami a legszebb az egészben az a versenystílus, a Cart, ami igazából magyar ember számára erősen unalmas történet lehet. Ám ebben a játékban több összetevőnek köszönhetően jó és dinamikus autók vezetését jelenti, amihez ugye nem kell hozzátennem, hogy nagy kedvencem. Mielőtt a nagy és tapasztalt játékosok elkezdik a fejüket verni a falba, védekeznék egy kicsit: igen, a játék tényleg nem új. Már 3 néven is megjelent a világban (Flag 2 Flag, Cart Racing, Super Speed Racing), de egyszerűen a színvonala miatt érdemes bemutatni már csak azért is, mert ebben a kategóriában tényleg nem találkoztam még hasonló programmal.

Mivel a játék hivatalos támogatókkal bír, így a Cart-világbajnokság hivatalos csapataival száguldozhattok. Nyilvánvalóan a program jóval Alex Zanardi tragikus balesete előtt készült, így még ő is választható a pilóták között, sőt tudásához és pályafutásához méltóan ő az első, aki megjelenik.

A játék egyik legnagyobb pozitívuma a mellett, hogy rettentően jól játszható, maga a látvány. Ráadásul ezt is több osztályra kell bontani: van a belső nézet, amire nyugodtan mondhatom játéktesztelői felelősségem teljes tudatában, hogy a legszebb...nem is a legszebb, sokkal inkább a legrealisztikusabb belső nézet, amit valaha láttam! A legnagyobb pozitívum az élet megjelenítése, ami a verseny alatt zajlik a kormánykerék körül. Látni, ahogy a játékosunk sebességet vált, ahogy rángatja a kereket, sőt még azt is látni, amikor megszabadul a bukósisakján felhalmozódott bogaraktól és szennyeződésektől.

Versenyek tekintetében a legmegszokottabb 2 verzió létezik, az Arcade és maga a Champinship. Ezekről nem is írnék többet, úgyis mindenki tudja, hogy mit jelentenek, amiről viszont még írnék, az a kocsi irányíthatósága. Teljes mértékben érezni, hogy a fék és a gáz váltakozó használata milyen mértékben befolyásolja a kocsi mozgását. Nem arról van szó, hogy a féknél leblokkolunk vagy a gáznál kipörög a kerekünk, nagyon realisztikusan lehet váltogatni a két dolgot és tényleg egy valós vezetéshez hasonló mozgást tudunk kialakítani a kocsival. A pályákról ugye azt érdemes tudni, hogy legtöbbjük gyakorlatilag kör alakú, de ha valaki azt gondolja, hogy ettől csak könnyebb vezetni ,az erősen téved! Tetszik a programban az a mesterséges intelligencia, amivel sikerült felruházni az ellenfeleket.



ELKÉKŰLNI, VIGYÁZZ, SAJT!



Eddigi autóversenyekben gyakorlatilag 2 módon nehezítették meg az előrejutásunkat: vagy az ideális íven maradtak minden esetben, vagy lelassítottak és nem engedtek előzni. Előbbi esetben, ha valaki megpróbálta megelőzni az ideális íven száguldozó kocsikat, eleve lehetetlen vállalkozásba kezdett, mert "nemideális" íven lehetetlen volt az előzés, maga az ív pedig foglalt volt, így ha egy esetleges kifékezésben gondolkodtunk, az ellenfelek egyszerűen nekünk jöttek. A két példából a második, meg egyszerűen a bunkó programozás iskolapéldája volt.

Namármost...ebben a játékban nincsenek ilyen ravaszkodások, sőt, azt kell mondanom, hogy a "ferpléj" szerint vezetnek a kollégák, ettől függetlenül rendesen megnehezítik a továbbjutásunkat szigorúan szabályos keretek között. A grafikáról csak annyit írnék, hogy kiváló lesz az értékelésben is, mert tényleg az. Ha az ismétlést nézitek, egy kevés energiát fordítsatok a pályát körülvevő objektumok megvizsgálására is, majd rájöttök, hogy szemet gyönyörködtetőek.

Negatívumként azért felhoznék egy hibát (nehogy kapjak az arcomba az elfogultságom miatt): ha sikerül lemenni a pályáról, akkor sajnos abban a pillanatban, amikor fűhöz érünk, rögtön lelassulunk kb. 60 km-es sebességre, ami egy 200-250-es versenyen valószínűleg a küzdelmünk végét jelenti. No, ez nem realisztikus sajnos, és különösen azért szembetűnő, mert ha a falnak megyünk neki, akkor ekkora sebességveszteség nem ér minket. Nem véletlen, hogy a kis mocsok ellenfeleink sokkal inkább hagynak helyet az alsó oldalán a pályának ha már előzni akarunk, mert ott könnyebben kijátszhatjuk saját magunkat. Mivel a játék egyébként magáról a sebességről szól, nem meglepő, hogy az egész program gyors! A Frame-ek nem lassulnak be és jellemzően a képi világra maguk a küzdelmek is erősen pörgősre sikerültek...szerencsére.

Tény, hogy a játékban nincsenek látható törések és sérülések az autókon, de ha például Simulation módban nyomjátok a versenyt és párszor sikerül koccanni, akkor kénytelen vagytok megállni a boxutcában javítgatni, vagy versenyképtelenek lesztek. Ami a leginkább tetszett a Super Speed Racing-ben, hogy egy játéktermi hangulatot sugárzó programról van szó, ami viszont nagyon realisztikus és játszható. Nem nagyon tudom elképzelni, hogy autóverseny rajongóknak ne jöjjön be a dolog, már csak azért sem, mert annyira szépen sikerültek a grafikai megoldások, hogy pusztán szórakozásból is nézegethetjük a kocsikat és a versenyeket, arról nem is beszélve, hogy ha mi vezetjük azokat a masinákat, hát jobban megdobban az ember szíve a visszajátszások alatt, ugye? Ez a játék multikorosztályos és ennyi bőven elég jellemzésnek. Írnám, hogy kötelező, de nem akarok túlzásokba esni, maradjunk annyiban: erősen ajánlom!

aDaM





SUPER SPEED RACING

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ PÖRGŐS, REALISZTIKUS
× VÉGZETES A FŰRE MENNI

9.5 pont

HA 100 OLDALUNK LETT VOLNA, LEÍRÁST IS KÖZÖLTÜNK VOLNA

Na, ez a cikk írás is jól kezdődött! Épp most voltam a fürdőszobámban, ahol egy apró tócsa miatt majdnem sikerült lemennem spárgába és csak egy hajszálon múlott, hogy a keresztapaságon túl másra ne vigyem. **(Még jó, hogy nem tapadtál le, mert akkor ki kellett volna tolni az előszobába, ahol olcsóbb a kő és nem olyan gáz felbontani. Talán csak a küszöbnél lett volna gond. Martin)** Azért megúsztam, szerencsére! No de félre a személyes sztorikkal, mert kell a hely az utóbbi idők egyik legszínvonalasabb Dreamcastos RPG játékának, a Skies of Arcadia-nak. Ha valaki eddig megkérdezte tőlem, hogy melyik a legjobb RPG DC-re gondolkodás nélkül a Grandia II-őt adtam meg válaszul. Egyszerűen ez a mai napig a legkellemesebb sztorival, legszínvonalasabb grafikával, legjobb zenével és nem utolsósorban kiváló hangulattal és élvezetes harci rendszerrel megáldott DC RPG. Örömmel töltött el a hír, miszerint kihozzák PS2-re a stuffot és már a folytatás is készülőben van Grandia X címmel, csak még azt nem tudni milyen géptípusra. (Istenem, csak az az X ne jelentsen semmit!!)

Visszatérve a Skies of Arcadia-ra, tulajdonképpen az egyetlen komoly vetélytársa a stuff a Grandia II-nek, hisz ezen kívül az elmúlt fél évben egyetlen hasonló RPG sem jelent meg. Szomorú dolognak tartom, hogy az elmúlt kb. 1 évben eddigi mindössze 2 Final Fantasy stílusú RPG-t tudott csak összehozni a Sega, még akkor is. ha ez a két játék nagyon jól sikerült. Persze még ott volt a Phantasy Star Online is, de az teljesen más stílus az RPG-n belül.

A Skies of Arcadiát már nagyon vártam, mert igen jó híreket hallottam felőle, és az előzetes képeken remek manga karakterek voltak láthatók. Ráadásul a fejlesztését sem ma kezdte el a Sega, hiszem még meg sem jelent a DC, máris készülőben volt a játék, és a hosszú idő jót is tett a programnak, mivel színvonalasra sikerült.





A LEVEGŐ URAI

Az előtörténtről nem sokat tudok mondani. Egy olyan világban járunk, ahol az emberek szinte kizárólag a levegőben óriási hajókon, illetve kisebb szigeteken tengetik életüket, mivel a bolygót hatalmas tengerek borítják. Ezt a világot hívják Arcadiának. Az embereknek csupán egy fontosabb célja van minél több elveszett kincset próbálnak felkutatni Arcadia világában, mivel van belőlük rengeteg. Persze ahol kincs és hajók is vannak ott hamar megjelennek a kalózok is. A sztori kezdetén egy kicsi hajó fedélzetén menekül Fina, Arcadia világának legnagyobb birodalmának hercegnője. A nyomában a Birodalom fregattja száguld fedélzetén az őrült Alfonsoval. Hamar elfogják a lányt, de ekkor kalózok támadják meg a hajót. A vezérük Dyne és fia (egyben a játék főszereplője) Vyse. Innen vesszük át az irányítást. Megkell menteni a hercegnőt, majd kikell deríteni a szökésének okát. Hosszú és érdekes sztori lesz majd meglátjátok!

KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

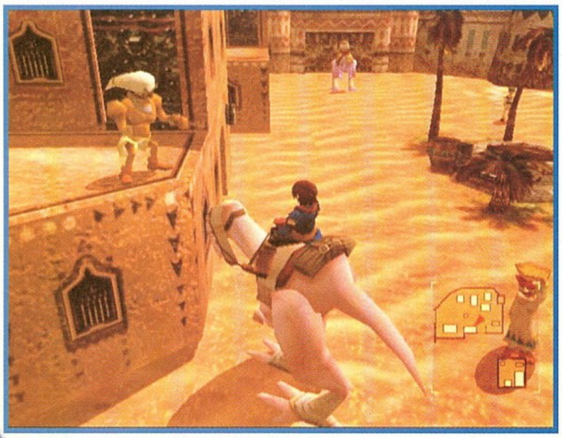
A SOA négy részből tevődik össze. Az első, amikor hajókon vagy városokban mászkálunk. A második a labirintusok, ezekben a terület feltérképezése és persze a kijutás a főcél. A harmadik, amikor egy óriási hajót irányítva kell harcolnunk (vagy irányítanunk), ilyen majd csak később lesz a történetben. Végül az utolsó a harc. Ez utóbbiból lássunk néhány fontosabb dolgot. A küzdelem körönként megy, tehát kiadjuk embereinknek a parancsot, majd várunk, hogy mi és az ellenfél is lépjen. Az utasítások a következők lehetnek, haladjunk fentről lefelé. A Run a menekülés, Item a tárgyhasználat, Guard a védekezés, Attack a támadás. Az S.Move már érdekesebb, ezzel speciális mozgásokkal támadhatunk, melyek elképesztő nagyokat tudnak sebezni. Ahhoz, hogy ilyet csináljunk megfelelő pontszám kell, az első mozgáshoz például hét. A játéktéren felül láthatunk egy pontszámot (mellette meg egy zöld csíkot), ami minden kiadott parancs után növekszik. Amikor a pontszám eléri mondjuk a 7-et, akkor csinálhatjuk meg a támadást. A Focus paranccsal magunk is növelhetjük az értéket. Maradt még valami, a Magic, ami természetesen a varázslatainkat takarja, ha már kifejlődtek szintén az előbb említett zöld csíkból, illetve MP-ből fogyaszt. Rengeteg mindent lehet itt is kifejleszteni, ha nem is olyan szabadon mint a Grandia II-ben. S.Move-okból és varázslatokból is rengeteg van. Maga a harc szerintem élvezetesebb és ötletesebb volt a Grandia II-ben, de azért ennek a rendszernek is megvannak a maga előnyei. Az például elég jó, hogy ha kikapunk egy főellenségtől egyből újra próbálkozhatunk. Mentközben természetesen több szereplő fog hozzánk csatlakozni, melyek mind-mind eltérő tulajdonsággal és képességekkel rendelkeznek majd.



MELYIK A LEGJOBB?

Ha valaki feltenné nekem a kérdést, hogy jobb játék a Grandia II vagy a SOA kicsit bajban lennék. Bizonyára mindenkinek más véleménye lesz erről, de szerintem a GII szintjét azért nem éri el a játék több ok miatt sem. A grafika bár pofás, de azért valamelyest gyengébb. Gondolok például a karakterekre, amik sokkal szögletesebbek és kevésbé jó kidolgozottságuk, vagy a helyszínekre, melyek nem annyira látványosak és gyönyörűek mint a G II-ben. Grafikailag egy dolog van, amiben a SOA übereli a GII-őt. A grafikai effektek a harcok alatt sokkal szebbek. Elképesztően látványos támadásokat és varázslatokat fejleszthetünk ki, nem csak a GII-nél szebb effekteket láthatunk, de sok más PS2-es játék is megirigyelhetné ezt a színvonalat! Néhány támadásnál csak pislogtam, hogy jól láttam-e szemem előtt lejátszódott látványos támadást. Van azonban valami, amiben a SOA nagyban elmarad a konkurenciától. Nincsenek benne digitalizált párbeszédek! Ez bizony kellemetlen hiba, hisz manapság már elvárható, hogy leszinkronizálják ha nem is mindegyik, de a legfontosabb csevegéseket, úgymint a Grandia II-ben. Minden fontosabb szereplőnek van ugyan egy-két mondata, de az édeskevés. A zenék viszont nekem tetszettek, megfelelő stílusú és hangulatú dalok szólnak. A történet érdekes kellően hosszú és felfedezhető titkokból sincs hiány. Összegezve a dolgokat, szerintem egy remek RPG játékot tudhat magáénak, aki beszerzi a Skies of Arcadiát. Kár, hogy nem tudtam róla több oldalt írni, mert megérdemelte volna, de ez van. Sok mindenről nem esett szó, de szerencsére a játékból minden kiderül. Szóval ha kitartó vagy a Dreamcast mellett és szereted az RPG-ket, ne habozz, vedd meg. Ha viszont nem vagy kitartó vegyél PS2-őt mert megérkezett a Final Fantasy X japán változatban – ELKÉPESZTŐ.

Veres Miki





SKIES OF ARCADIA

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ JÓ GRAFIKAI EFFEKTEK, KELLEMES TÖRTÉNET
× NINCS DIGITALIZÁLT BESZÉD

8.5 pont



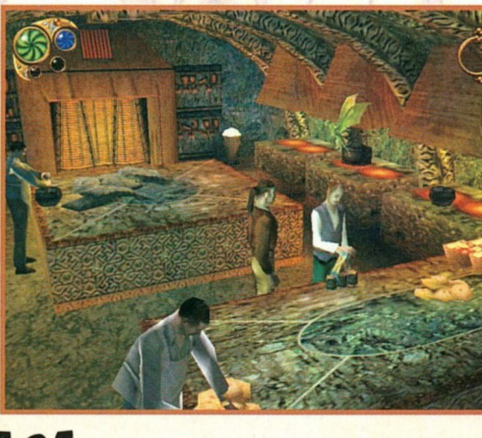
Már nem egy PC-s játékot konvertáltak át Dreamcastra. Ezek az anyagok kissé vegyes képet mutatnak. Vannak közöttük olyan progik, melyek nagyon jól sikerültek (ilyen például a Quake 3, vagy a Rainbow Six), de akadnak botrányosan rosszak is. Az a baj ezekkel a stuffokkal, hogy szinte egyáltalán nem használják ki a DC-ben lévő lehetőségeket és gyakorta nevetségesen néznek ki. Bizonyos szempontból persze érthető a programozók lustasága, hisz egyszerűbb egy gémet minden külső változtatás nélkül átírni egyik géptípusról a másikra, mint időt és energiát fektetni egy hardver kapacitásának jobb kihasználására. Itt van például az Ubi Soft RPG játéka, a Dragonriders. Azt az első blikkre megmondhatja bárki, hogy ez egy PC-s játék. Minőségileg ugyanis messze alulmarad a kifejezetten konzolokra fejlesztett anyagoknak. Szögletes helyszínek, nevetségesen és gépiesen mozgó szereplők, gyenge hátterek és még sorolhatnám. Bár az előbb azt mondtam, hogy egy RPG játékról van szó, ám mégsem ennyire egyszerű meghatározni a stuff stílusát. Először is tudnotok kell, hogy PC-re egészen mást értenek azon a szón, hogy "RPG", mint konzolokon. Nyilvánvalóan PS-en, DC-n vagy netán PS2-őn az RPG fogalma egybe forrt a Final Fantasy, Grandia sorozatokkal, melyeknek közös jellegzetessége, hogy japánból származnak. Szinte az összes konzolos RPG játék a felkelő nap országából jut el hozzánk. PC-re viszont a FFVII és VIII-on kívül egyik sem jelent meg, viszont eme két alkotás óriási siker lett a PC-sek számára "szokatlan" stílusuk miatt. A Dragonriders teljes mértékben eltér mondjuk (egy DC-s példával élve) a Grandia II-től. RPG mind a kettő, de teljesen más kategóriába tartoznak. A DR-ben ugyanis inkább a kaland dominál és kevesebb RPG elemet tartalmaz a játék, meg a történetre sem fektetnek akkora hangsúlyt az alkotók. Például emberünket is úgy tudjuk fejleszteni, ha küldetéseket oldunk meg. Az egész DR erről szól ugyanis, tehát ránk bízott feladatokat kell megcsinálnunk, s közben haladhatunk előre a történetben. A lényeg roppant egyszerűen összefoglalható. Egy D'kor nevű Dragonriderrel, azaz Sárkánylovassal vagyunk, aki egy erődben él társaival. Az erőd (Fort Weyr) nemcsak a lovasoknak, hanem rengeteg civilnek is otthont ad, köztük élünk mi is. Ahogy beszélgetünk és tájékozódunk a körülöttünk élőktől, ők küldetéseket és feladatokat bíznak ránk, melyek megoldásával folyamatosan egyre erősebbek és ügyesebbek leszünk.

Közben szinte észrevétlenül egyre többet megtudunk a körülöttünk lévő világról és eseményekről. Az anyagban fellelhető küldetésekről a mellékletben még olvashatsz részletesebben, itt csak egy-két figyelemfelkeltő momentumot ismertetnék. A feladataink teljesen tipikusnak mondhatóak. Cuccok kézbesítése, segítség nyújtás, vagy megadott személyekkel történő beszélgetés. Persze ez nem azt jeleni, hogy a megoldandó feladatok ne lennének jók, csak némelyik kicsit egyhangú. Kétségtelen tény viszont, hogy rengeteg feladattal találkozhatunk a játékban, így aki kedveli az effajta stílust az jól szórakozhat. Talán a sok küldetés miatt sajnos a történet nincs igazán kidolgozva, ebbe több energiát is fektethettek volna a programozók. Mindegyik megoldott kaland után birtokunkba kerül valamilyen tulajdonság (Skill), illetve különféle értékeink és képességeink fognak fejlődni – természetesen ennek harcok alatt van jelentősége. Nézzétek meg a menüben a statisztikákat.





SÁRKÁNYOKAT AZ ÜGETŐRE!



Ha már a menünél tartottunk ideje szólnom az anyag egyik legnagyobb hibájáról. Ami mindjárt feltűnik, hogy a kezelés valami botrányosan rossz lett, ugyanis rendkívül körülményes. Azt már megszokhattuk a hosszú évek alatt, hogy ha egy RPG játékban használni akarunk valamilyen tárgyat, akkor csak oda megyünk a kellő helyre és rábökünk egyet egy gombra. Na itt nem így van, hanem feleslegesen túlbonyolítva és idegesítően a menüből kell kiválasztanunk, ha valamit szeretnénk alkalmazni. Ez ha például egy helyen több cuccot kell használni (mint például a játék elején amikor be kell kenni a sárkányunk hátát), roppant idegesítő tud lenni. Miért nem tudták ezt egyszerűbben megoldani? A másik és a nagyobb baj a játékkal a grafikában rejlik. Egyszerűen gyenge, ez a szó illik rá a legjobban. A háttérgrafika közepes, bár a pixeleket igencsak jól láthatóan mosták el. A helyszínekkel még nincsen akkorra probléma, inkább a szereplők kidolgozottsága szánalmas. Bár azt hiszem a "ronda" sokkal jobban kifejezi a karakterek "minőségét". A mozgásukról meg ne is beszéljünk. Mintha gumibabák szerepelnének benne, ráadásul olyan szögletesek, mintha hiányozna róluk néhány helyen a textúra borítás. Azon például jót nevettem, hogy több embernek az arccsontja helyett két poligon csíkot láthatunk. Mindezt tetézi, hogy néha akad a játék és valami hihetetlenül sokat tölt. Majdnem egy egész perc eltelik, mire bejön egy-egy pályarész. Nekem nem tetszett a harc sem. Ha egy ellenfél közelébe kerülünk a kamera vált egyet és az irány gombokkal adhatunk parancsokat. Mindegyik irányhoz tartozik egy funkció, mint például védekezés támadás fegyverrel, rúgás stb. Az elején gyakoroljunk K'nettel, ő majd megtanít a fogásokra. Eszembe jutott még két apró hiba: az első, hogy a készítők helyébe kirúgtam volna a játék operatőrét, mert nagyon rossz a kamerakezelés. Többször előfordul, hogy nem tudjuk merre menjünk a hirtelen és értelmetlen váltások miatt. A másik, hogy a térképen nincs jelölve éppen hol vagyunk, ami a játék elején zavaró. Összefoglalva a dolgokat a DR egy teljesen középszintű játék. Na jó, nem leszek olyan szőrösszívű, végül is nem olyan rossz a DR, még ha több bosszantó hibája is van. Ha túltesszük magunkat ezeken, és kizárólag a küldetések megoldására koncentrálunk még egész élvezhetővé is válhat. Manapság úgyis egyre kevesebb DC-s játék jelenik meg, így most kivételesen jobb értékelést adok róla mint amilyet érdemelne. Igazából az a baj az egésszel, hogy hiányzik az a hangulat és kidolgozottság és nem utolsó sorban minőség, ami a japán RPG-ket jellemzi. Hiába az európai cégek nem igazán tudnak RPG-t csinálni, ehhez a japánok értenek igazán, másoknak még sokat kell tanulniuk, hogy elérjék a megfelelő színvonalat. A mellékletben találjátok a küldetések megoldását.

Veres Miki

DRAGON RIDERS - CHRONICLES OF PERN

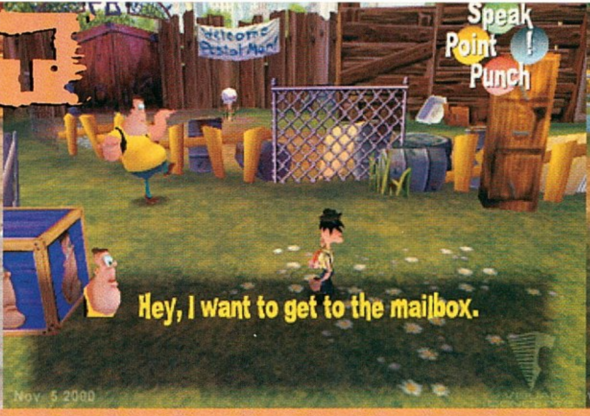
UBISOFT

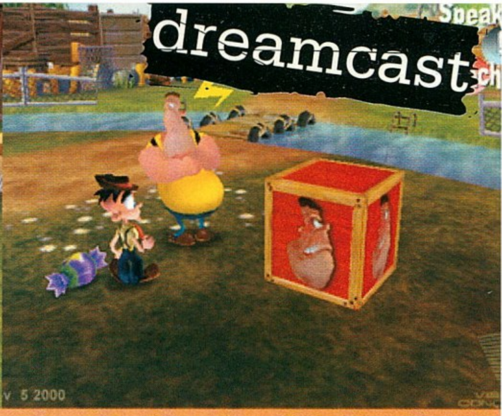
GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NAGYON SOK KÜLDETÉS ÉS FELADAT VAN
× GYENGE GRAFIKA, SOKAT TÖLT, KÖRÜLMÉNYES KEZELÉS

6 pont



HÜLYÉBŐL EGY IS SOK, HÁT MÉG KETTŐ!

A következő Dreamcast játék nem éppen a megszokott módon került hozzám, ugyanis én eredetileg a Dragonraiderst kaptam meg, de mivel időhiányában nem tudtam volna rágyúrni egy végigjátszásra, összedugtuk a fejünket Veres barátommal, és kitaláltunk egy ragyogó megoldást. Ő átveszi tőlem a Dragont, én pedig megírok helyette két oldalt (még egyszer megköszönném Mikinek a segítséget, örök hálám!). Egy kevés elmélkedés után az FBros-ban egyeztünk ki, amit érdeklődve helyeztem be a gépembe, azután fél óra múlva, égnek álló hajjal vettem ki. Mint az majd látszani is fog, nem nagyon voltam elragadtatva tőle, de ne menjünk ennyire előre.

MI KÉSZÜL A SEGA MŰHELYÉBEN?

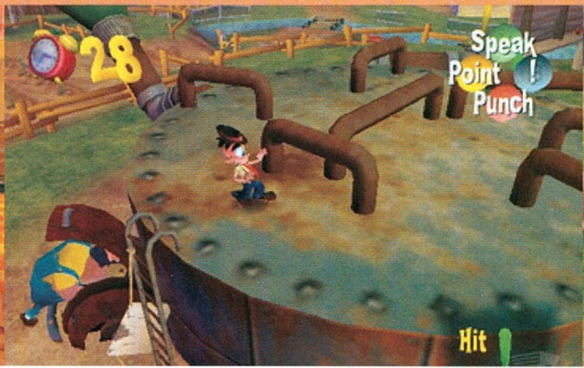
Már egy ideje lehetett tudni, hogy fejlesztik ezt a játékot, és a készítők mindenféle örömódát zengtek a hamarosan megjelenő programról. A képek elég megnyerők voltak, amiket szétküldtek a világ különböző sajtóinak, és az ígéretek is érdekesek voltak, melyek szerint nagyon vicces, és mulatságos helyzetekbe kerülhetünk a két testvérrel, akik teljesen emberi tulajdonságokkal rendelkeznek majd. Nos, azóta már megjelent a játék, és szinte mindenki oda volt tőle, általában nyolc pontnál kevesebbet sehol sem kapott. Lehet, hogy majd még megkapom a magamét ezért, de én nem tudok mások véleménye alapján tesztelni, mindig a saját megérzéseimre hagyatkozom. Lehet, hogy megjárom, de szerintem nem olyan jó ez a program, és ezt őszintén meg is írom, természetesen azt is ki fogom fejteni, hogy miért. Lássuk tehát a két kis elmebeteg jellemzőit.

A történet két testvéren alapul, akik teljesen különbözőek. Olyanok, mintha semmi rokoni kapcsolat nem lenne közöttük. Moigle, a fiatalabbik srác egy hatalmas hústorony, aki körülbelül egy ötéves gyerek színvonalával rendelkezik. A kis buta magától még azt sem tudná, hogy kell bekötni a cipőfűzőjét. Egész nap eszik, játszik, és a ház körüli egerekkel beszélget. Ha valami baja van, rögtön elkezd bömbölni, vagy hatalmas testi erejét bizonygatja. Hogy ne legyen semmi komolyabb problémája, a bátyja, Hoigle folyamatosan mellette van, és próbálja segíteni, még ha ez néha nagyon nehezére esik is. Ő teljesen más, mint a "kis" öcsi, hiszen értelmi színvonala már legalább egy tyúkéval vetekszik. Megjelenése igen nevetséges, engem a régi mesék törpéire emlékeztet. Kis, alacsony emberke, akinek még ahhoz is létrára kell állnia, hogy a WC-be brunyáljon. Na, hát ezzel a két emberrel kellene nekünk mindenféle kalandon túljutnunk, leginkább logikai, és ügyességi feladatokat megoldva. Amikor behelyeztük a CD-t, akár gyakorolhatunk is a valódi játék elkezdése előtt, ami abból áll, hogy Hoigle irányításával segítenünk kell a nagy baromnak, a kedvenc sütijének elkészítésében. Egyébként mindig a nagyobbik fiút irányíthatjuk, ez megmarad a program végéig. A testvérek elmebaja már a gyakorlópályán is nyilvánvalóvá válik, a nagy marha hülyeségeket beszél, miközben a bratyó eljátssza a zsenit, aki mindent tud, hátha ezzel megelőz minden kalamajkát. Moigle már akkor kezdett a bögyömben lenni, amikor csigalassúsággal nekiállt a süti készítésnek, és megkérdezte félóra után, mi a csokis süti legfontosabb alapanyaga. Hosszú gondolkodás után rávágja, hogy a csoki, majd elégedett vigyorra húzódik a bazinagy feje. Egyszóval itt sem kedveltem meg. A kiképzés lényege, hogy a megfelelő gombokat használva odaadjuk tesónknak a kijelölt tárgyakat. Amikor a csokit kell leszedni, rohangáljunk a megjelölt platformon álló debella körül, és amikor kifekszik, ugorjunk a gigászi gyomrára, amiről felpattanunk a polcra a cuccosért. Rövid közjáték után főbarmunk eltöri a tálat, gyorsan öleljük meg, mert különben komoly lelki traumát szenved, és még megáll az amúgy sem gyors értelmi fejlődésben. A sütögetés után vigyük oda neki a kesztyűt, de már sajnos az sem segít, jön a robbanás. Öcsike most aztán igazán dühös, meneküljünk előle, egészen a Hoigle képével jelölt részig, ahol kisebb atrocitásban lesz részünk. A megszerzett almával kiengesztelhetjük a melákot (bár nem tudom, miért mi engesztelünk, amikor ő volt az, aki elszúrta a dolgot, ráadásul még meg is vert... inkább rávágnék egy fejszével a buci fejére), és játszhatunk vele egy kicsit. A távirányító előkerülése után beindíthatjuk a játékmozdonyt, ami útnak indul, nem kicsi csomagjával. Enyhén szólva megrugdostam volna azt a fel-leugráló hájtömeget, ami Moigle hasa helyén van... na, mindegy. A mozdony elszabadul, és az utolsó dolgunk az, hogy utána vessük magunkat, ezzel le is zárva ezt a szintet. A kezelés egyszerű, és eme rövid kaland alatt könnyen elsajátítható. Ahogy sétálgatunk, meg-megjelennek a lehetőségek a képernyőn, amik még be is vannak jelölve a gombok szerint. Tulajdonképpen erről fog szólni az egész játék, elveszni nem lehet, mindent a szánkba rágnak, talán egy kis angoltudás szükségeltetik csak. Szóval, ha megvolt a gyakorlás, jöhet a teljes sztori, ami arról szól, hogy van bátyánknak egy nagyon titkos meglepetése, amihez kell egy-két apróság, természetesen ezeket viszont már nekünk kell megszerezni. Ekkora marhát... ha már csinálni akar valami, akkor csinálja ő maga. Nem díjazom a játék humorát sem, sokszor erőltetett, megszokott, unalmas. Ezen a kezdő pályán például egyszer sem nevettem el magam, pedig nagyon erőlködtek a készítők. Mentem, jelenetet néztem, mentem, felvettem valamit, jelenetet néztem, és közben unottan rágcsáltam valami chips-et. Magyarul az egésszel tele volt már a hócipőm. Idővel valami hasonló érzelmi helyzetbe kerültem, mint a Csipi, amikor a Tigrises programot gyűrte (alapból utálom a Micimackót, úgyhogy szerencse, hogy nem volt hozzá szerencsém). Az egész olyan, hogy az ember falhoz vágná a CD-t, csak vége legyen már. No, mindegy. Hamarosan kitérek a küldetésekre is, előtte

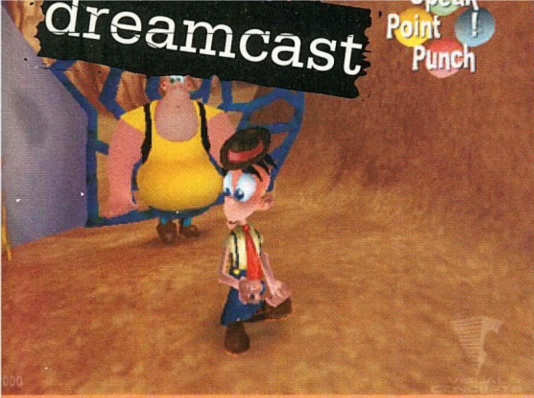














azonban még annyit, hogy az általános feladatoknál használható gombok mellett bármikor használhatjuk a B-t, amivel magunkhoz hívhatjuk a testvérkét, valamint ott az A, amivel üthetünk, vagy futás mellett vetődhetünk. Az Y-nal pedig beszélhetünk, itt lehet sértegetni a nagy barmot, valamint játékra is felszólíthatjuk. Az utóbbi olyan apróságokat takar, mint a piros pacsizás, fogócskázás, a bújócska, és még egy pár móka, amiből megláthatjuk, igazából kiknek is készült a program. Minden feladatot nem fogok leírni, csak az első párat, de szerintem nem fog elakadni senki, mint mondtam, nagyon szájbarágós az egész, ráadásul még az egerek is segítenek.

AZ ELSŐ FELADATOK

Ez a nap is olyan, mint a többi, pillangók repkednek a ház körül, süt a nap (ezt a giccset...), és Moigle természetesen az egerekkel beszélget. Az egész kalamajka akkor kezdődik, amikor megzavarjuk hatalmas munkájában, és leállunk beszélgetni vele. IQ bajnokunk közli velünk, hogy olyat tud, amit mi nem (ezt mondjuk kétlem), és csekélyke érdeklődésünk hatására rákérdeztet mindenre, amit el akar mondani. Rövidesen megtudjuk, hogy valami meglepetésre készül, de azt nem árulja el, hogy mire, csak annyit sikerül kihúzni belőle, hogy pár apróságra szüksége van hozzá, és szeretné, ha segítenénk ezeket megtalálni. Az első darab a különleges szerkezethez pont most érkezett postán, tehát menjünk a lezárt kapuhoz, ahonnan kicsit jobbra ott vannak az egerek pár táblával. Itt másszunk fel a létrán, és üssük meg a kart, minek hatására megnyílt a kapu. Másszunk le, és szaladjunk át rajta, egészen a postaládáig, amit nyissunk is ki, nagy megrökönyödésünkre egy hatalmas láda zuhan ránk (ehh, nem jön be nekem ez az ezerszer látott "poénbomba"). Megvan az első hozzávaló a meglepetéshez. Nos, ezzel meg is volna az első küldetés. A második már hosszabb lesz valamivel. Szóval, menjünk a patakhoz, aminek a vize annyira alacsony, hogy nem tudunk átkelni a hídon. Nagyon egyszerű a megoldás, kezdjük sértegetni az öcsikét, amitől egy idő után sírva fakad, ekkor álljunk rá a megnyíló platformra, és már nyert ügyünk is van, odaáll testvérünk a folyóhoz, és beleengedi abba a könnyeit, így duzzasztva meg annak vizét. Ezennel akár át is futhatunk a hídon, így egy lakattal lezárt kiskapuhoz kerülünk. A kulcs ott van a nagy plakátnál, csak éppen nem érünk fel odáig. A dolgunk az, hogy addig dühítsük a tesót (magyarul verjük sz*rrá a hatalmas belét), amíg be nem gurul, és fel nem csap minket a kívánt helyre egy baseballütővel. Már miénk is a kulcs, nyissuk ki a kaput. A veteményesbe kerültünk, de nincs semmi elvetve, ezt idővel a melák is észreveszi, és megkérdezi, nincs kedvünk-e segíteni neki a kert rendbehozatalában. Persze, hogy van, mehet a móka. A feladat az, hogy amíg a magok elvetésével van elfoglalva, mi figyeljünk a varjakra, nehogy ellopkodják azokat. Rohangáljunk fel-alá, és húzzunk be néha a szemtelenebbeknek. Ha rendbe lett hozva a föld, már csak annyi a dolgunk, hogy meglocsoljuk azt, ezt az öntözőberendezés elindításával tehetjük meg. Oldalt van egy kar, amit ha meghúzunk, kinyílik az öntözőhöz vezető ajtó, de nincs elég idő arra, hogy át is menjünk rajta. Vidítsuk fel az öcsköst (adjunk neki egy földön heverésző cukorkát, vagy öleljük meg), és álljunk a megnyíló platformra. **(Ez az "ölelgetés" nekem kurtára tetszik! Szegény dagi! Martin)** A boldog öcsike a nyakába vesz minket, és vele már egyszerűbb lesz a kinyitott kapun átrohanni. Egyébként itt kezdenek megjelenni az irányításban rejtőző hibák. Odáig semmi gond, amíg csak egy-két gombot kell lenyomnunk, de amikor már gyorsan kell valahova eljutni gyakran ütközünk neki ennek-annak. Amennyiben bejutottunk a gépezethez, másszunk fel a tetejére, öcsi pedig felajánlja a segítségét. Fogadjuk el. A különböző színű karokat kell majd bekapcsolni abban a sorrendben, amiben a hústorony sorolja majd őket. Na, itt már lehet egy kisebb idegbajt kapni, mert a csövekről nagyon könnyű leesni a rossz irányíthatóság miatt, és az időlimit pedig elég kevés. Amennyiben mégis sikerült, megoldottuk az uccsó feladatot is, az egyik növényből előkerül a második hozzávaló is, a fedő. Szóval én idáig nyújtok segítséget, a többit már oldjátok meg magatok. Nem lesz nehéz, ráadásul ez nem egy hosszú játék, hamar a végére értek.



EZ ITT A VÉGE...

Szóval... most mit is mondjak. Egyszerű, debil, és rövid. A grafika mondjuk nagyon szép, de ez nem kárpótol mindenért. Nagyon jól vannak kidolgozva a szereplők, csak éppen engem valamilyen okból kifolyólag dühítettek. Folyamatosan vigyázni a főhülyére, és feladatokat megoldani helyette... ez az egész olyan, mint a tamagocsi, azt pedig már annakidején is rühelltem. Még a minijátékokkal sem köt le sokáig, de azok meg ráadásul hamar megunhatók (pedig szükség lesz rájuk, mert pontokat szerezhetsz velük, amik öcsi tanítgatásához kellenek). Egy kicsit össze van csapva a dolog. Láthatjuk az elején, hogy ez még csak az első rész. Talán várni kellett volna egy kicsit, és egyben kiadni később a két epizódot, az úgy már hosszabb időt vett volna igénybe a játékosoktól.

Nézzük tovább...a hangok nagyon el lettek találva (pont olyan idióták, mint a két testvér), de a zenék elég idegesítők. Az irányítás, mint már említettem elég rossz néhol, ez azonban nem mindig jellemző. A hangulat...hát ez érdekes kérdés. Mint mondtam, engem eléggé idegesített a program, de valószínűleg angolul tudó, kisebb gyerekeknek be fog jönni, valamint az ökörségeket kedvelő felnőtteknek is (ők mondjuk egy-két pontot hozzátehetnek a végeredményhez). Mindenesetre itt ne valami Conker (N64) szerű holt poén dologra gondoljatok, hanem valami jóval egyszerűbbre. Buta kis emberkék, egy buta kis játékban...erről szól az egész, azért valahol biztos aranyos. Nekem mindenesetre nem tetszett a sztorival, és a szereplőkkel együtt. Igazság szerint szívesen rászabadítottam volna a főhősökre a szobámban álldogáló Jason és Major Maxim figurák eredetijeit, csak a "megrendszabályozás" kedvéért.

De hát én már csak ilyen vagyok...

Böjtös 'Silver' Gábor



FLOGIAN BROTHERS

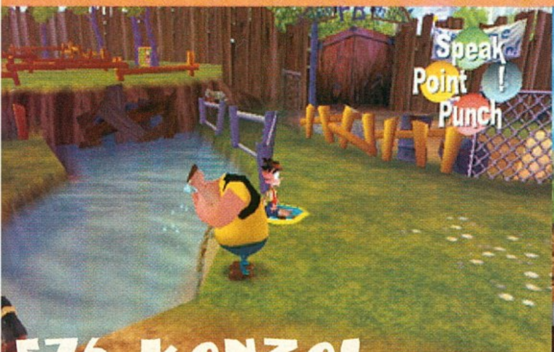
SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ NAGYON SZÉP GRAFIKA, JÓL ELTALÁLT HANGOK_
×_ KÉT IDIÓTA SZÁMÁRA, AKIK AKIK AZT SEM ÉRDEMLIK MEG, HOGY ÉLJENEK

7 pont







DREAMCAST LELTÁR

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

"Egy őrült robot elrabolta a barátaidat. Képes vagy megmenteni őket?" - teszik fel az RFS elején a kérdést, ami már csak azért is meglepő, mert a szóban forgó program egy "roller szimulátor". Ilyen sem nagyon volt még a konzolokon, pedig hát, ha jobban belegondolunk, manapság igen csak divatos közlekedési eszközzé vált az összecsukható kis kétkerekű. A játékmenet a Tony Hawk mintájára lett kialakítva, azaz a pályákon különböző feladatokat kell teljesítenünk a továbbjutás érdekében. Ez a már szokásos trükközgetés (valamelyik menüben van egy lista, ahol a speckó mozgásokat is megtalálod), meg gyűjtögetésből áll. Grafikailag van egy stílusa az anyagnak, vagy talán inkább csak nem foglalkoztak túlságosan a részletek kidolgozásával. Egyébként hasonló trükköket lehet itt is csinálni, mint a "nagytestvér" deszkás stuffoknál, azaz lehet csúsztatni félcsövezni, meg hasonló nyalánkságok, bár a játék egyáltalán



nem törekszik az élethűségre. Ahogy aztán teljesítjük a szinteket ezzel párhuzamosan nyílnak meg az újabb pályák, szereplők stb. A zenék rollersek, ha lehet ilyet írni, viszont az elnagyolt grafika miatt nekem nem jött be a játék (vagy csak nagyon a deszkához vagyok szokva). Azoknak viszont, akik a valóságban is a rollert használják két pont közti távolság megtételéhez, szívesen ajánlom a programot, mert itt végre kipróbálhatják azt, amit az életben sosem, és még annál többet is. Ők úgyis a kisebb korosztályhoz tartoznak, és nekik talán még nem tűnik annyira fel, hogy nem DC szintű a játék.



6 pont

GIANT KILLER

Igen csak furcsa fejjel bámultam az intróját a GK-nek, mert egy ilyen cím mellett semmiképp sem egy futball menedzser szimulátorra számítottam. A műfajt nem bírom (bár a focit szeretem), még ha Playstationön volt is jó néhány próbálkozás, melyek közül a leginkább sikeres a LMA Manager és a Premier Manager sorozat volt. Az elején a játékban sok mindent nem tehetünk a csapatválasztáson kívül. Itt most két lehetőség van, vagy választasz egy Első Ligás csapatot, és rögtön a legmagasabb osztályban kezded meg a menedzselést, vagy lemész a Division One csoportba (ez olyan mint nálunk az NB2, persze csak formálisan, mert szerintem még a legutolsó vidéki angol klubcsapat is agyonverné bármelyik csapatunkat), és egy ismeretlen kis csapattal tűzöd ki magad elé a célt: azaz a Premier Leaguae elérését. Az elején igencsak lehet a menük közt kóválygni, mondjuk az pozitívum, hogy mindent el lehet érni egy képernyőről (a ravasz gombokkal kell váltani az almenük között). A programban megtalálható az ilyen játékokra jellemző



opciók, vásárolhatunk vagy adhatunk el játékosokat, betekinthetünk a klubunk anyagi helyzetébe, edzhetjük a játékosainkat (csak nehezebb fokozaton), taktikákat dolgozhatunk ki, szóval semmi meglepő, de nagyjából minden a helyén van. A meccsek igen érdekesen lettek megoldva, látjuk egy órán keresztül, hogy épp hol tart a mérkőzés, és közben feliratozva olvashatjuk, hogy ép mi történik a pályán – ezen események függvényében aztán bármikor megállíthatjuk a meccset és kidolgozhatunk az adott szitunak megfelelő taktikát. Néhány okos húzással még egy vesztett állás is megfordítható! Hátránya hogy nagyon profin kell hozzá nyomni az angolt, előnye, hogy ez az első



ilyen játék DC-n, ezért aki szereti a stílust, szerezze be.

8 pont

SPACE CHANNEL 5

A bevezető videó alapján ez a játék akár egy 3D-s lövöldözős anyag is lehette volna, ahogy aztán az lenni szokott a DC játékoknál ismét nem azt kaptam, amit vártam tőle. Egy egész tűrhető videóban láthatjuk, amint a távoli jövőben idegen csészealjak érkeznek a Földre, és a rajtuk érkezett különös színes ide-



genek megtámadják az egyik űrállomásunkat. A helyszínre érkezik Ulala is (aki egyben a játék főszereplője) hogy élőben közvetítse a Space Channel 5-nek a történéseket, és mint hogy ő már tíz évvel ezelőtt megúszott egy űrbéli katasztrófát, igen jó esélye van, hogy megállítsa az idegenek invázióját is. Na de hogy miképp azt sohasem fogjátok kitalálni, a csajszival ugyanis táncolni kell!! A programot leginkább a Playstation-ös Bust a Groove sorozathoz, vagy a Jungle Book Groove Partyhoz tudnám hasonlítani, bár azoknál sokkal jobb és könnyebben magával ragadóm az anyag. A lényeg, hogy az űrállomáson mászkálva leutánozzuk a fura kis szerzetek mozgásait, ezáltal legyőzve (?) őket illetve



feladatunk még a szerencsétlen civilek megmentése is. Érdekes megoldás, hogy nem csak bemutatják a leutánozni való mozgást az űrmanók, de szóban is közlik velünk, hogy mit kell csinálnunk, viszont nincs feliratozás. Nagy szerepe van a ritmusérzéknek is, mert nem elég csak jó sorrendben lenyomni a gombokat, mert a ritmusra is figyelni kell! Összességében a játékról azt tudom mondani, hogy nagyon jópofa, aranyos! Besz*rás ahogy a főhősnőnk riszálja magát, vagy épp idegbetegen toporzékol, ha valamit elrontunk, de egyébként is nagyon "lazára" sikerültek a mozgások. A grafika tök jó, színes de nem csicsás, pont passzol a veszett zenékhez, amik a program egyik nagy erősségei. Vannak aztán bónusz szintek is, ahol a mozgások segítségével túszokat mentünk, UFO-kat gyilkolunk. Én szívesen játszogattam vele, próbáld ki.

9 pont

O-TO-I-RE: DREAMCAST SEQUENCER (MUSIC BY MUSIC)

Ez a program is unikumnak számít a maga nemében, hiszen egy zeneszerkesztő programmal állunk szemben. Megmondom, nem nagyon hiszek az ez irányú konzolos próbálkozásokban, valahogy ezek a programok nem valók egy kifejezetten játékra szánt gépcsoportra, bár van néhány kellemes darab is a megjelentek között. Persze ezek közül egyik sem olyan komoly, mint amiket a személyi számítógépeken találunk, bár erről inkább Doopa haverom tudna mesélni, akinek hegyekben állnak otthon a 20 rongyos hangminta CD-k, és igen fain kis zenéket szokott összerakosgatni belőlük. Na, de térjünk vissza MBM-re. A játékon meglátszik, hogy ja-



pán, csicsás hátterek és idétlen színű menük köszöntenek minket (és nem csak arról tudni, hogy távol-keleti a stuff, hogy tele van krikszkrakszokkal). Az viszont nagy pozitívum, hogy lehet nyelvet is választani, csak ajánlani tudom mindenkinek az angolt. A keverésre tizenhat hangcsatorna áll rendelkezésünkre, úgyhogy mindenki ebben gondolkodjon (ebből azért látszik, hogy mennyire egyszerűek a konzolos zeneszerkesztők). Van kismillió hangszer, a különböző doboktól kezdve, gitárok, billentyűs hangszerek, trombiták, és minden, ami kell, szóval erre nem lehet panasz. Mindegyik hangszerhez rengeteg előre letárolt hangminta is található, bár aki annyira profi, hogy lazán eljátszik egy virtuális



zongorán, az akár azt is megteheti, hogy külön minden hangszerre megkomponálja a maga kis zörgését. A muzsikán kívül színesíthetjük énekkel, illetve speciális hangokkal (például szélzúgás, stb.) is a szerzeményünket. Sőt akár valamelyik zenei CD-nket is használhatjuk hangmintának. Kezelése nem igényel nagy tudást, bár egyszerűségéből adódóan csak amatőröknek ajánlom.

8 pont



SPACE GRIFFON

Na, ez se egy mai játék, már legalább másfél éve a piacon van, ha nem régebben. Könnyen bealvóknak ajánlom az intró elnyomását, mert az elején annyi japán feliratot és akadozó angol szöveget kell elviselni, hogy könnyen leragadhat a szemük. A játék számos egyéb rossz tulajdonsága mellett a legnagyobb hátránya, hogy szinte teljesen a japán nyelv használatára törekszik. Egy 3D-s saját szemszögből játszódó akciókaland programmal állunk szemben, mely-



ben hatalmas mecha szerű robotokba bújva kell különböző küldetéseket teljesítenünk. A lövöldözéseken kívüle a manga beütésű sztori is központi szerepet kapott a játékban, nagyon gyakran kell kommunikálnunk a többiekkel, illetve rengeteg átvezető párbeszéd és jelenet szemtanúi leszünk a játék folyamán. A képernyőn nagyjából a kijelzőket látjuk köszönhetően a botrányosan rossz képfrissítésnek, amit a készítők nem magyarázhatnak meg a látványos grafikai megoldással, lévén, hogy a játék lassú, és igen egyszerűen textúrázott (néhány kivétellel) 3D-s terepet foglal magában. Az irányítás kidolgozottsága is igen gány munkára emlékeztet, például a nézelődés (analóg kar), és a haladás (kereszt) egymás alatt kapott



helyet, hogy egy kézzel még csak véletlenül se tudjuk a dolgokat csinálni. A robotunk amúgy rengeteg féle harci fegyverzettel és még számos más életfontosságú cuccal van felpakolva, amiket aztán variálhatunk és melyekből egyre erősebbeket, és újabbakat vehetünk fel a játék során. Ezekre aztán később szükségünk is lesz, az egyre keményebben kínálgató ellenfelek ellen. Összességében azonban a program még egy erős közepest sem érdemel, a játszhatatlansága és a gyenge grafikai kidolgozottsága miatt. Lehet, hogy vannak benne rejtett tartalékok, mindenesetre én nem találtam meg őket. Szerintem kerüld el.

4 pont

ATARI ANNIVERSARY

Kellemesen bizsergető érzés járt át a játék címének elolvasásakor, hiszen valamikor nagyon rég (egy messzi-messzi galaxisban) jómagam egy ATARI 800XL-lel kezdtem pályafutásomat. Azóta persze már sok víz lefolyt a Dunán. A korong 12 ATARI klasszikus gémet tartalmaz, ezek a következők: Asteroids, Asteroids Deluxe, Battlezone, Centipede, Crystal Castles, Gravitar, Millipede, Missile Command, Pong, Super Breakout, Tempest, Warlords. A listát átolvasva, aki nem ma kezdte az ipart, bizony sok klasszikus nevet felfedezhetett, én is örömmel vetettem bele magamat a Crystal Castles-be, amivel még a 800XL-en játszottam rengeteget, de az összes fallabda, falbontó játékok ősatyja is, aminél aligha találunk egyszerűbb grafikával rendelkező stuffot, a Ponggal is szívesen játszogattam. A játékok az eredeti egyszerű grafikás kinézetükkel idézik fel előttünk azt az időszakot, amikor a poligon kifejezést még csak a NASA kutatóbázisain ismerték, de ez



így is van rendjén. A hangsúly az ügyességen, a reflexeken, és a hangulaton van! Jópofa hogy némelyik játéknál a képernyő széleit a játéktermi automatához hasonlóan alakították ki. Ami miatt megérdemli a magas pontszámot az az, hogy nem csak rázsúfoltak néhány ókori programot a CD-re, de bizony nagyon adtak a körítésre is. Az összes játékról lekérhetünk egy archívumot, amikben rengeteg EREDETI képeket, lógókat, fényképeket nézegethetünk, sőt sokszor még a készítőkkel is találunk nem is rövid interjúkat. Hát mit is mondjak, hirtelen nagyon a 80-as években éreztem magamat. Igényes válogatás, retro rajongóknak kö-



telező, de beszerezheti bárki aki tudni akarja, mik voltak a mai programok ősatyjai.

9 pont

PRO PINBALL TRILOGY

Playstation-ön talán egyetlen híresebb és sikeresebb flipper sorozat volt, a Pro Pinball, aminek a megjelent négy része egy-egy igénye-



sebben kidolgozott asztalt tartalmazott. Ezek közül került most erre a CD-re három, mint azt már az ügyesebbek kikövetkeztethették a címből. A három asztal mindegyike más-más témát dolgoz fel, még akkor is, ha kivitelezésükben és felépítésükben igencsak hasonlítanak egymásra. Nagy hiba, hogy a három közül egyik sem kelti valódi flipper hangulatát. A renderelt grafika miatt az egész inkább egy 2D-s képre emlékeztet, mintsem egy 3D-s asztalra. Mert bár csillog-villog az asztal nagy része, és minden hol kis fények, és kijelzők vibrálnak, mégis túl plasztikus az egész. Nekem személy szerint legjobban az objektumok árnyékai hiányoztak. A golyó nagyjából élethűen viselkedik, viszont nagyon hülyén van meg-



oldva a csillogása, és ezáltal a kis fémlabda sem kelti, egy valódi golyó illúzióját. Egyébként rengeteg mindent állítgathatunk az asztalok paraméterein, kezdve a nehézségtől, és különböző grafikai és vizuális tényezőkön keresztül az irányítás bezárólag. Ami egy flipper esetében ugye nem túl bonyolult. Azt azért elárulom, hogy az asztalokat "rugdosni" az analóg karral lehet, de bánjatok vele finoman, különben letilt a gép. Van még egy operátor menü is, amiken mindenféle számomra ismeretlen dolgon változtathatunk. Ezt sajnos nem kentem-vágtam, talán közületek, akik szívesen múlatják az időt egy flipper gép társaságában, jobban eligazodnak benne. Értékelve közepes grafikai kidolgozottság, funkcionális zenék, és egy flipper asztalra jellemző játszhatóság, hangulat és szavatosság. Nem élethű élmény, viszont nem is meríti ki az anyagi kereteiteket, mint egy valódi gép. **(20 ezerért vettem az EREDETI Atlantis és Transporter flippereimet a gyűjteményembe. Tehát? Martin)**

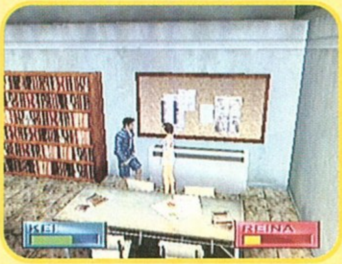
6.5 pont

SEVEN MANSIONS

Ennél a játéknál jöttem rá, hogy mennyire utálok japán NTSC programokat tesztelni. Az SM-ben egy gramm normális fehér ember számára érthető szöveg sincs, ez gondolhatják, szerencsétlen tesztelőnek mily nagymértékben megkönnyíti a munkáját. A játékot a Resident sorozathoz tudnám hasonlítani, az elején választhatunk szereplőt egy csaj és egy srác között. Majd hirtelen egy nagyobb épületkomplexumban találjuk magunkat, aztán nekiállhatunk



kalandozni. Egyébként se a történetről, se magáról a játékról nem fogok tudni értelmes átfogó képet adni, mert egy kukkot nem értettem belőle. A grafika nem egy nagy szám (még a CG animációké sem, pedig van belőlük pár), a japán szövegek kifejezetten idegesítők voltak, csakúgy mint a zenék. Mászkálunk szobáról szobára, mindent átvizsgálunk, cuccokat keresgélünk, amiket aztán később használni kell. Elvileg fegyverekre is szert tehetünk (a késig még el is jutottam), amikkel egyre hatékonyabban öldökölhetjük az igen hülyén kinéző láncos kezű mutánsokat. Sajnos a japán szöveg miatt az harma-



dik komolyabb logikai fejtörőnél elakadtam (valami szám és betűsort kellett kirakni), úgyhogy elképzelhető később minőségi javuláson esik át a stuff és egész élvezhetővé válik, bár én nem tudom elképzelni. Az idióta bénán kinéző szörnyek még csak tovább rontanak az összképen. Lehetséges, hogy ha angol nyelven játszom vele, és könnyebben és tovább eljutok benne, jobb véleménnyel lennék róla (bár szerintem akkor sem sokkal), így azonban ahelyett hogy lehordanám a sárga földig, annyit mondok csak, hogy japán nyelvismeret nélkül ne kezdj neki.

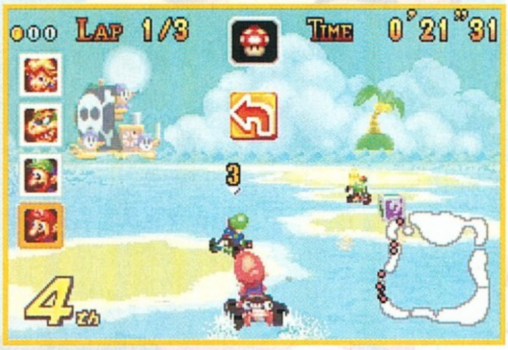
5 pont

TESZT

HORDOZHATÓ LETT A GO-KART LEGENDA



Apró gép, nagy játékok. Ebben a hónapban csupa exkluzív anyag érkezett hozzánk, köztük a Nintendo hatalmas durranása, a Mario Kart. Csupa jót hallani a programról, és mi mi-



után végignyomtunk pár menetet, mi is kénytelenek voltunk belátni, hogy tényleg egy nagyszerű játékról van szó. Mitől is olyan jó a Mario Kart? Szerintem a Mario név már magában elég garancia, de ha ez nem elég, akkor ott a rengeteg végigjátszható terep, a különféle felszedhető extrák, melyekkel az ellenfeleket kifüstölhetjük, a gyönyörű grafika, a villámgyors 3D-s megjelenítés és a csomó választható karakter. Indítás után választhatunk, hogy gép ellen, vagy multiplayer módban vagy a szellemképünk ellen akarunk versenyezni. A speciális Gameboy Advance Link kábel segítségével akár négyen is játszhatunk a programmal. Gép ellen is többféle mód között csemegézhetünk. Gyors futam, idő ellen, illetve bajnokság. Érdemes kapásból a bajnoksággal kezdeni, hiszen az irányítás pofon egyszerű és mégis szórakoztató. Választhatunk pályát és járművet is. A járműveket különböző osztályba sorolják. Vannak pehely, közép és nehézsúlyú versenyzők. Minden karakter különbözik egy kicsit. Természetesen Mario a tökéletesen kiegyensúlyozott figura, akinek mindenből egy jó átlag jutott. Bowser a leggyorsabb, míg Donkey Kong meg Wario nagyon élesen fordul. Toad villámsebességgel gyorsul, Peach viszont könnyű, így magasra lehet vele ugratni, stb. Indulás előtt ki kell választanunk a motorok méretét is (50cc, 100cc, 150cc), ettől függ mennyire lesz brutális a verseny. A pályán különféle dobozkák kaptak helyet, melyekben véletlenszerűen bújik meg egy-egy extra fegyver, illetve tulajdonság (pl. sérthetetlenség, kilőhető teknősök, nitro). A grafika mindenütt csodaszép, a pályák változatosak, néhol a harmadik kör végére besetedik, feljön a hold, esik az eső, hóvihar fúj, egyszóval ritka igényes kidolgozást láthatunk. Ilyenre eddig GBA-n bizonyára nem volt még példa. Annak ellenére, hogy maga a gép és a játékok is elég borsos áron mennek manapság, a Mario Kart nagyon megéri a pénzét. Aki a jelenlegi legjobb hordozható masinával akar nyomulni és igényes programot akar a gyűjteményébe be kell, hogy szerezze a Mario Kartot.

Tibi



MARIO KART SUPER CIRCUIT

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ GYÖNYÖRŰ SZÉP, GYORS, IZGALMAS, ARÁNYOS
× A ZENE NEM IGAZÁN JÖTT BE

9.5 pont

gba



MAJDNEM GRAN TURISMO!

Egy újabb GT autóverseny, ezúttal viszont egy picit realisztikusabb köntösben. A GT Advance hasonlít ugyan az előző számban bemutatott hátulnézetes programokra, de itt egy kis GranTurismo beütést és észrevehetünk. Sajnos semmiféle kezdő animáció nincsen a programban, azonnal a sivár menübe kerülünk. A beállításokhoz fölösleges benéznünk, mivel semmi hasznosat nem tartalmaz, amit érdeme lenne megváltoztatnunk. Találunk egy bajnokságot, gyors futamot, idő elleni harcot és egy gyakorló üzemmódot is. Ez utóbbi arra jó, hogy az összes autót kipróbálhatjuk, kitapasztalhatjuk az irányítást. Meglepő módon a játék elég





sok eredeti – leginkább japán – autómárkát vonultat fel (Suzuki, Daihatsu, Nissan, Mitsubishi, Toyota, Honda, stb.) Mindegyiküktől több autót is választhatunk, persze csak ha elértük őket. Kezdésnek az alap Daihatsuval indulunk. Ami elsőre szembetűnik, hogy a grafika elég sivár, bár gyorsan mozog. Ha egy füles is van a fejünkön kapásból hallhatjuk, hogy milyen jól el van találva a kocsik motorhangja, meg úgy általában az összes hang. Ha elhúzunk az ellenfelek autója mellett, hallhatjuk az ő hangjukat is, amint sztereóban az egyik oldalról a másikra kerülnek. A különböző márkák eltérő módon mozognak, főleg igaz ez a kanyarodásra. A kocsit teljesen befordulnak a kamerába, három dimenzió hatást keltve. Viszont a kanyarodási ívük hatalmas, ezért a pályák is szélesek lettek. Talán ez az oka, hogy olyan üresnek néz ki a terep. Az irányítás elég egyszerű, érdemes rögtön a manuális váltóval kezdenünk, mert a fenti gombokra tett váltókar hamar megszokható. Ha automatával megyünk, talán még túl egyszerűnek is fogjuk találni a játékot. A VS menüponttal és egy Link kábellel lehetőség nyílik többjátékos módra is. Sajnos a sok kocsi és a garázsban található tunning lehetősége ellenére is túl egyszerűnek és üresnek találtam a programot. Erre rátett egy lapáttal a gagyi zene is, ami ahelyett, hogy felspanolna, elveszi a kedvet a vezetéstől. Egy szó, mint száz, ha autós játékra vágyunk és jól is akarunk szórakozni, a Mario Kart lesz a mi emberünk.

Tibi

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RAING

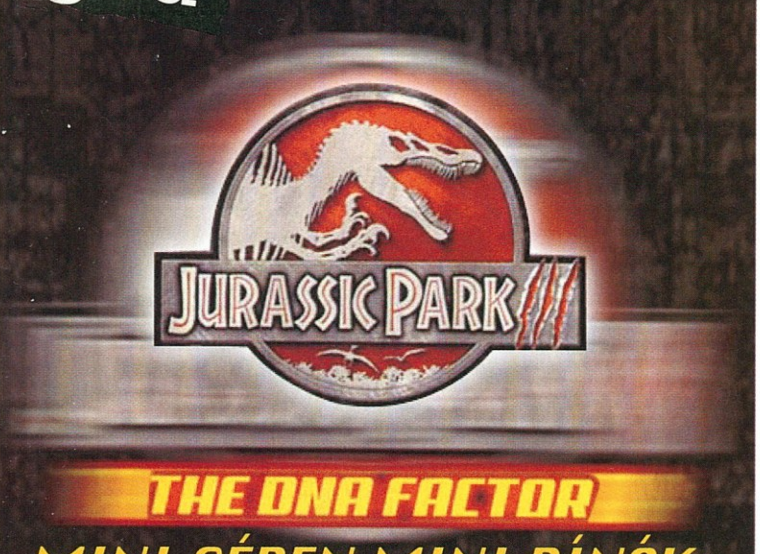
THQ

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ VALÓDI AUTÓK, TUNNING LEHETŐSÉG, KÖNNYŰ KEZELÉS
× TÚL KÖNNYŰ, EGYSZERŰ JÁTÉKMENET, HAMAR UNGSIVÁ VÁLIK

6.5 pont



MINI GÉPEN MINI DÍNÓK

Még javában megy a mozikban az azonos című film. Sajnos azok közé tartozom, aki kidobott rá egy ezrest és megnézte. Az eddigi részeknél sokkal satnyább történet, viszont egész tűrhető effektusok jellemzik a mozit. Ez tökéletesen áll a játékra is. A történet ugyan nem teljesen egyezik a filmével, ugyanis itt egy villám csap bele a gépbe és kényszerleszállást hajtanak végre, meg dinó DNS-ekkel is kísérleteznek majd. A lényeg viszont hasonló, adott egy sziget, körbe mindenhol víz, a szigeten viszont rengeteg szörnyeteg, akik mind arra pályáznak, hogy minket likvidáljanak. A játék egy szép kezdő animációval indul, majd új játékot kezdhetünk, illetve folytathatunk egy régebbi állást. Semmiféle beállítási lehetőségre nincsen mód. Minden pálya előtt egy animációt vagy szép renderelt képet láthatunk és megkapjuk az elvégezendő feladatot. Maga a játékmenet több fajta stílusból áll össze. Vannak ügyességi, mászkálós, és logikai részek. Többnyire mászkálni fogunk emberünkkel, felszedegetni mindenféle bogyót, DNS darabkákat meg fegyvereket, amikkel a dinoszauruszokat kaszabolhatjuk. A pályák nem közvetlenül következnek egymás után, hanem egy térkép segítségével mi választjuk ki, hogy melyikre megyünk be. Kezdésnek csak az első pályára mehetünk. Vannak logikai kirakós játékok is, ahol mindenféle DNS láncokat kell kirakosgatni meg rájönni, hogy melyik szörnyeteghez tartozik az adott képlet. A térképről elérhetjük az adatbázist, ahol a már ismert dínó fajokról olvashatunk egy kisebb ismertetőt. A mászkálós pályák elég szépek, de egy idő után nagyon unalmas, hogy a szétszórt bogyókat szedegessük, hogy aztán kihozhassunk belőle egy újabb szörnyet, akivel a következő pályán már találkozhatunk is. Egyszóval lapos a játékmenet, de nagyon. Viszont a grafika elég szép, csak többnyire mindenhol sötét, ami külön jól jön ezen a hulladék kijelzőn. Napfénynél még úgy ahogy láttam valamit, de este képtelenség vele játszani. Ezzel szemben pozitívum a hihetetlenül élethű hangrendszer. Ha fülhallgatóval játszunk, igazi mozihangulatot képes teremteni a játék a fantasztikus zenékkel és visításokkal. Persze ez a varázs csak addig tart míg meg nem unjuk a bogyók szedegetését...

Tibi





JURASSIC PARK III

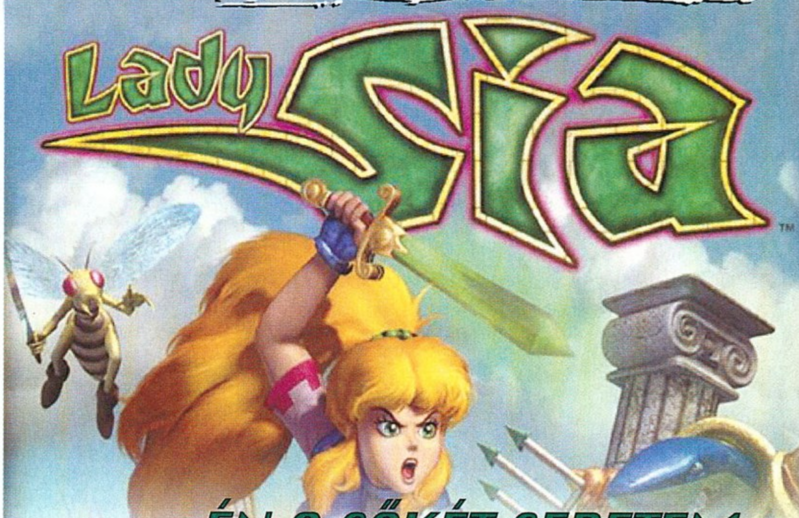
KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ IGÉNYES, BÁR SÖTÉT GRAFIKA ÉS CSODÁLATOS HANGOK
× A DÍNÓKUTATÁS ELŐBB-UTÓBB, DE INKÁBB ELŐBB DÖGUNALMASSÁ VÁLIK

7.5 pont



ÉN A SŐKÉT SERETEM

Ezt a programot utólag nyomta a kezembe a Martin, mikor a többi GBA játékot már leadtam, így nem tudtam már azokban a cikkekben is isteníteni a programot. Talán az eddigi termésből a Mario Kart és a Lady Sia az a két játék, amit mindenképpen érdemes megszereznünk. De mi is az a Lady Sia? Nos, egy olyan játékról van szó, amelyhez hasonlót nem igazán látni manapság. Sajnos a mai játékgyárak azt hiszik, hogy csak a rayt-racelt, digitalizált, háromdimenziós programokban van biznisz. Teljesen eltűntek a színről a vérbeli mászkálós stuffok, a kézzel rajzolt grafikák és a platformjátékok. Aki szereti az ilyesmit, annak ki kell próbálnia a Lady Sia-t. Bevallom, szabadidőmben még mindig a Rod Land-et nyüvöm a legtöbbet, Amiga 500-on. Hangulatában nagyon közel áll hozzá a Lady Sia. Egy platformjátékról van szó, melyben egy királylánnyal kell végig mennünk a pályákon és elűzni a birodalmunkat megszállt T'soas-nak nevezett szörnyeket. Mikor útnak indulunk, hogy felfedezzük a terepet és a szörnyek búvóhelyeit, elkapnak és börtönbe vetnek. Elveszik kardunkat és a varázserőt hordozó gyűrűnket is. Elsőként ezek visszaszerzése lesz a feladat, majd az egész gonosz csürhe likvidálása. Mindezt egy kézzel rajzolt kezdő filmecskében is elénk tárja az első pálya. Kapásból át is vesszük az irányítást és pályáról pályára haladunk. A griffmadár segítségével még repülhetünk is a pályák között. Gyönyörű helyszíneket és elő és háttereket varázsolnak elénk a programozók. Használhatjuk a varázsgyűrű erejét, a kardot, a speciális ütéskombinációkat, liftező köveken utazhatunk, csónakázhatunk a vízeséseken, egyszóval végre egy igazi ugrabugra játékot kapunk, pont olyat, amilyent elvárna a stílust kedvelő játékos. Mikor Sia képes lesz teljes mértékben uralni a varázserejét, képes lesz átváltozni Sasquatch-á, az alakváltó gyűrű segítségével. Így sokkal hatásosabban küzdhet a T'soas-ok ellen. Összesen 24 pályát tartalmaz a kártya, négy különböző világban. 32 különféle legyőzendő ellenfelet és egy csomó titkos átjárót és rejtett játékot.

Több GameBoy Advance programozó barátom is van, így tisztában vagyok vele, mennyire nehéz GBA-ra fejleszteni, hiszen a Nintendo hardware elég erős korlátokat állít minden oldalról. A reklámozott paraméterektől valójában messze elmarad a gép teljesítménye. Ennek ellenére legtöbbször jobb játékok születnek rá, mint a nagyobb gépekre. A Lady Sia mindenképpen ezek közé tartozik. Na, én megyek és nekiugrom a következő pályának is...

Tibi





LADY SIA

TDK

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA

✓ KÉZZEL RAJZOLT GRAFIKÁK, IGAZI PLATFORM JÁTÉK
× TÖBB ILYEN JÁTÉK KÉNE, KI VAGYOK ÉHEZVE

9.5 pont



Elég furcsa volt úgy Csevegőzni, hogy nem láttam az "eredeti" műveket, csak azokat, amiket a Gabi öcsém begépelt. Kicsit személytelen. Nem is nagyon akart összejönni a dolog, vagy talán csak nem voltak olyan levelek, amikre erőlködés nélkül tudtam volna válaszolni valami "jópofát". Talán majd jövő hónapban, ha belerázódtam újra. Amúgy meg kösz a leveleket, hogy jöjjek vissza satöbbi. Üdvözlöm a rajongókat is. Csipi

Nekem meg nem volt más választásom, megint Csöpi helyett kellett dolgoznom, ráadásul utolsó nap, arról nem is beszélve, hogy előző éjszaka fél kettőig DMC leírást gyártottam. Martin

Kedves Csipi M Lee! Most az elöszörben irok nekteket, de az ujságtokat mindig idösben megvesztem! Nagyonszuperek az elirások, meg mindnkinek nagyon teszik az ujságtok. Amitotátol megkaptam az soni péesikzzset, azotol olvast a csevegést is. Legesjobban azt tesztett hogy amikor a ezgyik olvaso megirta a Martnak hogy egytalan nem szereti azt irasit mert ojjan bekképzelt, hogy csa csuda! Ezt azert s irtak metr én is Csipi m Lee rajongok táborban tartozok! Én is nem szertem aMartint mert az hiszi hogy oljan jofej tudsz lenni minta Csipi. A Csipinej sokal jobk a elirasai is mint a Martin meg nem is oljan jok fej min Csipi M Lee! Ezket azer is irtam lle mert azt szertném mondanit a többiek olvasoinak hogy alkiitsunk meg a Csipi M Lee klubot és az hogy a Martint meg rugjak ki. Eztan pedug a Csipi M Lee legjen a Fösszerkesztös! Ha ti is egytértetek ezzvel akkor irjatok sokszro ilyet be hátha gyözni fogjuk!! Csipi mindegyiken veled leszünk!! Ránk számihatsz!! Le aMartinsokal!!
Üdvözlete: Békesfi Nórbert , hetényegyhaza

Ha összegyűjtesz még legalább négy szavazatot, utána aláírásokkal, személyi számmal és fejenként két tanúval beküldöd, lemondok. Martin

Hi. 576 konzol! Vagy cső. Tök mindegy, az a lényeg hogy köszönök. Nagyon bejön az újság már egy éve hű olvasótok vagyok. Hű de úgy mint ma soha nem izzadtam meg ennyire. Reggel mikor felébredtem a birka húgom az ágyam elé gurította a deszkát, én meg jó kómásan kimászok az ágyból és dobtam egy hátast és azonnal felébredtem. Ugyanis ráléptem a deszkára és az úgy kiszaladt alólam hogy azt se tudtam hogy fiú vagyok e vagy lány.

Még jó, hogy nem a húgodra léptél rá. Ha benyúlsz a lábad közé, választ kapsz költői kérdésedre! Martin

Jó megyek reggel a közértbe és látom hogy a szomszéd kutyája kint van. Gondoltam magamban: most tele van a pelus. Olyan rekordot döntöttem meg 100m-es síkfutásban hogy csak na. Végül felültem a bringára és eltekertem az újságosig vagyis hát tekertem volna ha a keróm nem kapott volna defektet. Na de délután elértem odáig gyalog és megvettem az 576-ot. Mihelyst belekukkantottam a sötét fejem, felvilágosítást kapott. Nagyon örültem mikor megláttam a sok PS2-es tesztet. Gondoltam magamban: ez is tuti befutó. Na mindegy azért elolvastam utoljára a Csevegőt. Nagyon tuti volt. Ezért is írtam nektek ezt a kis levelet. De végül nem utoljára lenne pár kérdésem:

Milyen géptípusokra jön ki a Tony Hawk 3?

Mindenre.

Igaz hogy Gamecubera 300 játék van fejlesztés alatt?

Körülbelül.

Mikor jön ki a Gamecube Japánban?

Már kint van.

Igaz hogy lesz oldalszám növelés?

Most volt 4 oldal ingyen, de a továbbiakhoz árat is kellene emelni, még nem döntöttem.

PS2-höz mikor lesz modem Európában?

Ezt nem tudom, talán karácsonykor.

Na ennyit a kérdésekből. Nagyon szeretném ha beraknátok a csevibe. Hű olvasótok: Game boy vagyis hát Szabó Tamás és további sok sikert!

Heló Martin! Gyerek, megnéztem a Final Fantasy mozit. Eszméletlen volt, olyan k*rva jól meg volt csinálva, hogy ezért Oscar-díjat is passzolhatnának nekik. A japánok nagyon értik a dolgukat, volt olyan rész, amiről meg nem mondta volna senki, hogy ezt géppel csinálták. A nézők közt volt mindenki, deszkás, rocker, 10 éves kisgyerek apukával, japán, kínai, még angol is! A kb.200-250 férőhelyes terem tele volt. Mindez szerdán a 12:30-as vetítéskor. Nem tudom, ti is láttátok-e, de az a rész, amikor bementek a kráterbe, és közben a krátert lőtték az űrből, hát akkor lehidaltam. George Lucas fújhatja a "digitális kamerával" készült Star Wars Episode 2-t. Mindenki, aki csak teheti, nézze meg mer marha jó!! Szerintem a története lehetne akár egy új rész storyja is.

Nekem nem tetszett igazán és a "világnak" sem, mert annyira kevés bevételt hozott, hogy a Square majdnem belebukott. Azért az EP2-t korai még fikázni! Martin

Ja, új rész! A múltkor a GémVánon láttam 1 animációt a FF10-ből. Tök jó volt. Meg ilyet szolnak, hogy az Xbox-é a jövő, a PS2 elavult, sz*r, gagyi a grafikája, meg ilyen drága, olyan sokba kerül. Előtte meg PS2 az Isten, a király ilyen jó, olyan szuper. Szóval azok is értelmesek, kajakra értenek hozzá. Meg az Xbox-os csóka ijet szól, hogy a következő 5 évben 100 millió darabot fognak eladni! Hát hülyék ezek, vagy nem látnak a szemüktől?

Talán csak a fordítás volt rossz. Ekkora állatságot épelméjű ember nem mondhat. Martin

A legtöbb potenciális vásárló keleten van (Kína, Japán) de ott meg utálják őket mint a sz*rt. Szóval ők is értének hozzá. Éljen Sony, a Nintendó, a Sega alapítója pedig nyugodjon békébe! Azt én is láttam, amikor a Bouncerre azt mondták, hogy a legszebb game DC-re. 1-2 kérdés:

Lesz a MGS2-ben Nínja?

Lesz, 100%.

A Silent Hill 2 történetben a Silent Hill 1 után játszódik?

Igen. Aszzem'.

Kiállnál ellenem egyet Tekkenezni?

Nem. Elvernél.

Nem kell egy új tesztelő?

Isten ments!

Mi a Tekken(ek) története?

Mindenki nyerni akar, de mindenkit más cél vezérel.

Na ez a levél kissé hosszú lett, de ez kijött belőlem. Éljenek a Magyarok! Csá! Kovács István, Budapest

Szia Peti, meg a többiek! Peti drága, most miért mondasz nekem ilyet? Hogy durvára trágár lett volna a levelem az összevontban? *(Tudod ő egy nagyon finom lelkületű ember... Persze én szívesen ott lettem volna veletek, bármit is csináltunk volna hármannégyen - Csipi)* Ugyan már, rossz az, aki rosszra gondol. Ja és akkor a '99 decemberi mi volt? Abba se írtam semmi csúnyát, no. Egy kis pikantéria sose árt, vagy igen? Amúgy ha tényleg szépen írok (legalábbis igyexem, hogy legalább az olvasással ne kelljen szenvednetek, max. azzal, hogy rothadt fárasztó vagyok), akkor miért van elírva benne öt szó?

Mert a gépelő Gábor csúnyán olvas. Martin

Tényleg kár, hogy nem csevegőzik a Csipi, mert mindig spenóttá röhögtem magam a válaszain, főleg, ha begőzölt az agya, de Te, Peti legalább olyan jó vagy. *(A közelemben sincs, meg a Böjtös sem - Csipi)* És ez nem tompornyali, hanem tény. Pusszantalak. Az utóbbi időben fáraó volt az összes szám, ezért most már mindig meg fogom venni. Eddig mindig elköltöttem a zsebzsozsómat minden hülyeségre, de most éppen dolgozok, postáskislány vagyok *(Azokat szeretjük, főleg ha kétszer csengetnek - Csipi)*, úgyhogy első a Konzol lesz má'. Emellett állatira unatkozok (amikor épp' nem az újságot olvasom v. a regényemet írom) öcsém lelépett (mármint elköltözött) a PS-el együtt, így csak ritkán tudok játszani. Tök uncsi, micsinájjak má, he?

Ötlet lenne, több is! Martin

Csókolok mindenkit, búcsúzom, Susy, Ajka

Hát babám, árnyékra ugrottál, mert mire a leveled bekerült, a Peti már elment tőlünk. Remélem azért mi is kielégítettünk. Martin

Hellosztok! Teljesen happy vagyok. Miért? Mert már én is a PS2-esek kis tagszámú csapatához tartozok.

Kis tagszám? Aki él és mozog PS2-t vesz! Martin

Igaz április óta így van, de szerintem 1 év múlva is ilyen happy leszek. Nekünk csak Tekken Tag, Oni, GT3 van meg, bár amióta a bratyó megvette a "világ legjobb autóversenyét" le se lehet vakarni a masináról, én meg várom a sorom azzal az "ősdi" Final Fantasy 8-cal (bátyám véleménye). Erről jut eszembe nektek nincs FF8 végigjátszásotok?

KByte-ban volt, Veres Miki + CoVboy csinálta. Martin

Üzenem a Dreamcast tulajoknak, hogy ne sírjon a szájuk, hiszen a Sega nem meghalt, hanem fejlesztő lett + nekik is vannak jó játékaik (Crazy Taxi 2).

Most már örülnek a DC-sek, köszönet a nevükban is! Martin

Folyton azzal jönnek, hogy majd Xbox így a GC úgy fogja ronggyá verni a PS2-t. Na ezt azért nehéz elképzelni mert csak Japán 1/2-e játszik PS2-vel és még a világ 1/4 Sonynak valamelyik masinájával. Az Xbox egy TVre köthető sz*. g* ami szép. (Bár nem tudom hogy a GT3-ot mi verné kenterbe.) A GC az pedig még 100 Mario-nak az új talaja. Ráadásul a Sony akkor se menne tönkre, ha nem vennék mától ama fekete gépét. Tudni illik a Sony nevű cégnél még gyártanak: TV, videó, DVD, hi-fi. Ezek csak a legismertebbek.

Leveled továbbítottam a Sony Hungáriának, egy ilyen rajongót nekik is látniuk kell! Martin

Ja. Kezembe került a 27-es számotok. A Csevibe írta valaki, hogy lehet hogy a DC miattatok fog gyorsan elhunyni Mo.-n. Hát titeket elnézve inkább éltetitek. Leírjátok annak a pár játéknak a leírását ami jó.

Már azt sem sokáig – kell a hely az új, ígéretes gépeknek. Martin

Nagyon király volt a nyári számban az első gépektől a maiakig. Megint FF-ről írok. A Final Fantasy filmről mi a véleményetek? *(Vontatott, erőtlen, de technikailag ott van - Csipi)* Bár akkor is megnézem ha azt írjátok, hogy egy pixeles, rossz vágású langyos fingú próba. Még ehhez a "konzolháborúhoz" nevezett hülyeséghez szólnék. Ez a kifejezés értelmetlen nyelvtanilag és tartalmilag is. Konzol az a TV mellett van, ami nem tehet semmiről (mármint a konzol) a háború meg Izraelben van.

Ehh, ez aztán az okfejtés, bele sem tudok kötni! Martin

Aki háborúzik az menjen az említett országba, aki meg konzolozik, az meg a TV-je elé menjen. Ne az újság hasábjain fitogtassák hogy az ő gépük isten, a másik meg lepkefing. Szerintem a Sony cég vezetője azt se tudja, hogy világon van Playstation, Bill Gates meg azt nem tudja, hogy halála után a pénze nem ér neki semmit.

No, ezeket az "igazságokat" miből szűrted le, filozófus barátom? Martin

A Sega nem sírva futott el, hanem tanult a következményekből és (talán) abbahagyják a konzol gyártást. A Nintendo meg a 0-6 éves korig való. *(***** - Csipi)* Az újság sirály, a leírások kitűnőek. NTSC játék még mindig nem kéne az újságba. Mindent elolvasok. Magyar óránál még mindig izgisebb a Pokemon játék. A pontrendszer érthetőbb, ne legyetek vastagabbak, és nem kell stábfotó. Ijedtemben nem vennénk meg a lapot. Hűséges olvasótok: GAM, Budapest

Szasz Martin és 576 Dream Team! Minden érdekeltnek! Az ember már semmin nem képes meglepődni. De amikor egy bizonyos cikket egy bizonyos (kéthetente megjelenő ingyenes kulturális) újságban megláttam, nem csak hogy meglepődtem, hanem úgy világított a fejem, mint egy 120W-os égő. A cikk témája nem más, mint a Tomb Raider film. Az első része szimpi, sőt kifejezetten igaza van a mukinak. Itt azt taglalja, hogy Jolie kisasszony az a drága azt a szemre hányást vagy inkább szemrehányást kapta, hogy "a Tomb Raider játék hősnője, Lara Croft, akit neki kell a vásznon megformálnia (Most jól figyelj/ettek) "Szebb, mint Ő". Hát erre mit lehet mondani? Én csak azt tudom, hogy vannak érdekes dolgok a világban, de hogy valaki pixel pu****** vágyik, na ez már sok(k). *(Pedig ilyen a Gy. "makettbajnok" Jancsi is, tőlünk egy utcára lakik, keserves egy gyerek. - Csipi)*

Tényleg kemélyek az ilyen palik, de marha sok van belőlük a világban. Tisztára begolyóznak a palik ezektől a számítógépes macáktól, és a "rendes" csajozásról meg fogalmuk sincs. Mennyi ilyet ismerek! Martin

Most jön a cikk második fele, amitől majdnem leborultam a székről, de ez még mind semmi. Tüzet okádva sütöttem magamnak vacsorát. Úgyhogy lányok figyelem magányos fiú és egyben egy energiatakarékos tűzhely partnert keres, Jolie-ra hasonlító lányok előnyben. Mindez egy mondat miatt, amit szintén idézek "A Tomb Raider mozi, ugyanis éppen azt nyújtja, amit vártam, azaz semmit". Azt írja nincs történet. Minimálisan kapcsolódó jelenetek, hiányolja a logikai-ügyességi feladatokat, ahol nem az ellenség megsemmisítése a fő cél. Akkor kérdem én mit várt a filmtől? Hogy kilencven percen keresztül kulcsokat keressen, ajtókat nyitogasson és ugráljon? Ha ezt várta, akkor elég unalmas filmeket szerethet, mert ha játék menetét nézzük, akkor frankó, mert én irányítom, de ha a film olyan lenne, mint a



játék, hogy ajtón be ajtón ki, akkor én hordanám le a sárgaföldig.

Úgy nagy általánosságban elég bátor vállalkozás játékból filmet csinálni, pont ezért. Páran bele is buktak már. Martin

És ha már így a vélemény szóba került, akkor egy kicsit az újságról. Nemes egyszerűséggel: Király. De egy valamit szerintem hanyagolni lehetné, méghozzá az értékelés. Mert voltam úgy vele, hogy a játék jó pontszámot kapott és nem tetszett, és történt fordítva is. Egyébként is az ember mindig többet akar, mint ami van, vagy ami lehet, én amondó vagyok, hogy elégedjünk meg azzal, amire telik. És döntse el magában mindenki, hogy mi a véleménye. Kivéve, ha jó tanáccsal rukkol elő, mert ez mindenki számára előnyös lehet. És remélem sokan egyet értetek velem, mert nekem is és az öcsémnek is kezd olyan érzése lenni, hogy mi vagyunk ketten egy egész hadsereg ellen.. *(Az a baj, hogy az emberek olyan hülyeségekkel foglakoznak mint például filmek, ki nem tojja le, hogy XY-nak tetszett-e a TR mozi vagy sem. Nem kell ebből problémát csinálnod magadnak. Lazulj el. - CS)* A legjobbakat kívánom: David, Tatabánya

Tényleg ne aggódj az ilyen "kritikusok" miatt. Én sem aggódom az én "kritikusaim" miatt és ez bosszantja őket a legjobban! Martin

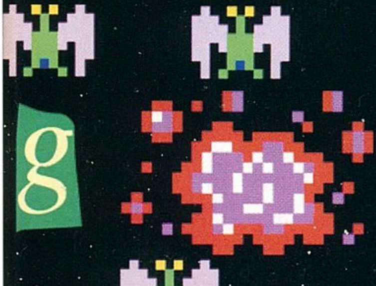
Csummedli Martin koma! Végre valahára sikerült megvennem a Sony "fekete ördögét", igaz ehhez meg kellett válnom a DC-től! (Megmondom a frankót, csak a Shenmue miatt fáj a szívem). Nos merem ajánlani a PS2-t mindenkinek, aki most (vagy a közeljövőben) akar váltani!!! Tudom sokan az Xbox-ra várnak, főleg azok, akik utálják a PS-t, de javallom, ne tegyék. Lenne is egy ide kapcsolódó kérdésem: lesz-e vajon Shenmue PS2-re?

Tudtommal nem lesz, de ez nem 100%, csak 80.

Kedves 576 Konzol Még nem régóta olvasom az újságotokat, ezért valószínűleg sok jó cikkről maradtam le. Így, hogy egy kicsit bepótoljam elmaradásom előfizettem 1 évre és az nagyon jó ötlet volt a részetekről,

hogyha előfizetek akkor kapok ingyen 6 korábbi számot. Úgyhogy régebbi játékokról fogok kérdezni természetesen P.S.1-en, de ezt ne rójátok fel nekem. Martin mi történt veled, mert az előfizetés folytán megrendeltem az 1999-es Dino Crisis 1-ről szóló lapot. Azon annyit nevettem nagyon vicceseket írtál, de mostanában csak leírod és kész, nem teszel bele olyan jó vicceket.
Biztos nem vagyok már olyan vicces fiú. Sajnos. Öregszem. Martin
Ja igen és hogyan lett az a név, hogy Csipi M Lee? Na térjünk rá a játékokra. Olyan kérdésem Ennyit a játékokról, most műszaki dolgokról kérdeznék. Milyen eszköz kell ahhoz, hogy hárman, és négyen is játszhassunk egy játékon mint pl: a QUAKE, vagy a Destruction Derby Raw, és hogy ebből mennyi kell. Léci írjatok vissza, vagy tegyetek be a csevegőbe! Végezetül további jó munkát kívánok. Tüzér Szabolcs, Sárospatak
A többjátékos elosztót Multi Tap adapternek hívják és egy darabhoz 4 ember tud csatlakozni. Nem minden játék használja. Martin

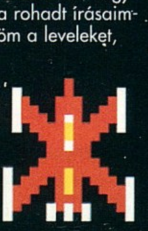
Hello mindenki! Ez az első levelem az újság felé. Ha rondán írnek, vagy sok lenne az íráshiba, előre is bocsi. Pár észrevételt szeretnék megosztani veletek.
Először is utálom az olyan leveleket, amik olyan hülyén kezdődnek,




hogy csákány, csőváz, csuma, csumi, meg egyéb hasonlóak. *(Meg amikor valaki úgy köszön el, hogy "Kezeket a paplan fölé...", az is elég keskeny - Cs)*
Valahogy csak kell köszönni, kinek hogy sikerül...Martin
A "The Bouncer jó program DC-re" kijelentés tényleg nagy lelki szegénységről tett tanúbizonyságot a GameOne részéről, de én kedvelem a csatornát. Főleg az Import című műsort, mert ott tök jó japán cuccokat mutogatnak.
Szerencsére időközben megszűnt az a degenerált csatorna a teljesidióta dumáival. Martin
A "Dreamcast Boy" egy kicsit túl elvan szállva a géptől, nem? Én is szerettem a SEGA-t, de amiket mostanában csinált azzal meggyalázta a saját jó hírét.
Annyi is lett a DC-nek, meg a rajongótábornak is. Martin
Mindenki stábfotóért rinyál. Ne legyen már csak azért se, mert már unom az örökös nyavalygásokat. Vagy csináljátok meg a stábfotót és takarjátok ki a fejeket a képről. *(Egyesekét – pl.: Martin – már csak ifjúságvédelemből is ki kellene takarni - Csipi)*
Csöpi, húzzál fel a szobádba mert elmegyek hozzátok és beszélek apáddal, hogy térdeltessen kukoricára. Martin
Tegyetek be a csevegőbe. Köszi. Kodel Lionhearth, Győr

DC-re a COMMANDOS 2 lesz-e? Huber Zoltán, (Hubi) Budapest
Olybá tűnik, hogy most már nem lesz. Martin

Helló Martin, Morf vagyok! Nagy öröm lenne számomra ha végre a 21. levelem bekerülne a Csevegőbe mert unom már hogy sosem válaszol senki sem a rohadt írásaimra, vagy rossz helyre küldöm a leveleket, franc tudja de akkor léci adjátok meg a pontos címet. Na, Martin lenne hozzád 1-2 szavam. A 24. számban a KOD-X-ben a Dune 2000 trükkök, stb.-nél az 5. küldetésnél abbahagytátok de az írta Csipi " Ha Martin



is úgy akarja a többi küldetés benne lesz a következő számokban" Nem akartad! Vagy miért nem folytatjátok megakadtam a 7. küldetésnél LÉCI folytassátok, és van-e Dune-s kódotok ha van közöljétek kérlek. Mindenkit üdvözlök. U.I.: Mindent bele fiúk (mármint az újságba) R. Zoltán
Leveled bekerült, egy kívánságod telesült, legyen ennyi elég és ne rongálj a Dune 2000 kódok miatt. Martin

Üdv Konzol Most épp unatkozok, ezért elővettem egy igen drága újságot, és gondoltam írok. Hé, várjunk csak.! Drága? Nyugi, nem az árára értem. De jó is, mert a legtöbb számítógépes újságba nincs is semmi érdekes, de mégis olyan drága, mint a szemét. Jó lenne, ha betennél a csevibe. Már csak azért is, mert amellett hogy előfizető vagyok, meg hű olvasó, van egy megfigyelésem. Manapság mindenki csak a PS-ről meg a PS2-ről tud csevegni. Sok levélben láttam, hogy a PS így, hogy a PS2 úgy...Ezek szerint a PC-k ideje lejárt?
Még nem járt le, de játékszinten egyre erősebbek a konzolok. Martin
Szóval nem azt mondom ..izé, illetve írom...hogy a PC valami lejárt akármi, de a Csevibe is egyre kevesebbet kérdeznek a PC-ről. (Kódok Stb) *(Vazeg ha nem vetted volna észre ez egy KONZOLOS lap öregapám - Csipi)* Na, csak ennyi. Rossz legyél és jó nyaralást.!! Geráppá! Csőváz: Mercy
De tényleg, mit keresne ebben a lapban a PC? Jó helyen jársz te egyáltalán? Martin

Sziasztok Konzolosok! Már annyira felment az agyvizem, a májusi Konzol olvasásakor, hogy kénytelen voltam tollat ragadni. Ez a Dreamcast na meg a PlayStation 2 vita kikészít. Minden második levél a Dreamcast életéről, haláláról, vagy feltámasztásáról szól, mindegy nekik, csak kötözködni lehessen. Az egyik a Shenmue-t hozza példának, hogy ilyen játékkal a Dreamcast ragyog és fog is, pedig ahogy Csipi mondta: "Ahhoz hogy a Dreamcast sikeres legyen, minden hónapban tíz olyan játéknak kéne kijönni mint a Shenmue". A másik titeket átkoz, hogy minek dicsértétek a gépet mikor megjelent, a harmadik meg magát, miért nem PC-re gyűjtött inkább, a negyedik (hű, ilyen hosszú mondatot még életemben nem írtam!) meg a PlayStation 2 ellen tervez bosszúhadjáratot. A másik levéltípus a PlayStation 2 kapcsán hoz fel olyan dolgokat, amik az említett platform tulajait bántják. És van még az olyan levéltípus is, ami arról ír két oldalt, hogy az ő milliomos apukája, nagyapja stb. volt Japánban, ahol nem is volt akkora hajcihő. És végül az utolsó típus, amit az utóbb 4 hónapban láttam: "Adjatok gépet, nektek úgy is van. Tegyetek be a Csevibe, puszi. Hű olvasótok: Krisch Évi (Dieva)
Valami baj tényleg lehet, mert odaadtam a Csipinek 3 hónapra elegendő levelet, és visszahozott egy nagy semmit. Még csak nem is anyázott. (Na jó egy kicsit, de azokat kiszedtem.) Martin

Hello Mindenkinek! Csak annyit akarok mondani nektek, hogy kösz a múlt hónapi ajándékot a FFIX plüss babát. Gáspár Alex, Tápióság
Szívesen. Elég szerencsésnek mondhatod magad, hogy nyertél, mert a Vivi babára ezer megfejtés érkezett! Martin

Tisztelettel üdvözöllek benneteket fiúk.(Bocs Martin téged megillet a férfi kifejezés.)
Elnézéseteket kérem a kézzel írt levélért de nincs a közelemben sem PC. Sem írógép. Magamról csak annyit hogy 71-es születésű magyar hím vagyok, aki még soha nem írt nektek, pedig még a dicső 93-as KByte-tal kezdtem veletek a közösködést. Hogy miért is írok? Nos nincs semmiféle különösebb oka, csak hát kezdtem unni a Csevegőben lévő egynémely csökött agyú személy, sűrű ködös dumáját. Nekik csak annyit hogy kérlek olvassátok el leveleteket legalább tízszer mielőtt postára teszitek. Olyan jó fiúk dolgoznak az újságnál ne tegyétek őket tönkre!! És engem se!! Engedd meg Martin hogy egy két gondolatomat kifejtsem történet formájában. Soha nem volt számítógépem, még a hőskorban is csak a haveroknál nyomultam egy C64-el. Viszont amióta az eszemet tudom mindig is imádtam az arcade gépeket. Végeztem a melóval, pénz a zsebbe, és irány a játékterem. Sör a gép tetejére, egy pizza pedig a gyomorba. Még dicső katonaként is szerencsém volt, ugyanis Pesten a Petőfi-ben húztam le az 1 évemet még 90-ben, így hát biztosítva volt hogy minden pénzemet (már persze ha volt) beleölhettem a nyugatinál a gépekbe.
Ne is mondd haver! Pár hónapja vettem pár eredeti arcade masinát - Phoenix, Crazy Kong, Road Fighter, Amidar -, azóta rohanok haza a melóból és dobálom be a százasokat! Ja, meg boltoltam két flipperasztalt is, jönnek a haverok, verik a gépet mint a barom, a szomszéd meg ordít...Martin
Ezek után jött a konzolok időszaka. Időközben megnősültem, és az én kis szívem is támogatott az otthoni játékkal, hiszen a játéktermek már eszméletlen drágák voltak. Sorban mentem a gépeken. Először egy kis Nintendo, majd hosszas filózás után egy Sega Megadrive. (El kell hogy mondjam, sokat segítettél a választásnál Martin.) Nem is bántam meg, igazán sok örömteli órát és napot szerzett. De hát az idő telt és jöttek a 32/64 bit-es gépek. Választék az volt ugyebár, csak dönteni volt nehéz. (CD32, 3DO, Jaguár, 32X, Saturn és Playstation) Ja és az N64 (Bocs Csipi) Mivel szerettem a Segát, elvileg adott volt hogy a következő lépcső a Saturn lesz, de mégsem így lett. Playstation vettem és áldottam is az eszemet, és benneteket, hogy így tettem! 95 óta csodás időszak volt. Megismertem a Final sorozatot, a Metal Gear-t, a Tourismot, szóval nem piskóta. És lőn ismét egy új korszak 2000. Ha másról nem is de a gyermekeim rohamos növéséről, és arról hogy ismét kiöregedett egy konzolgeneráció, tudom, hogy ismét öregebb lettem. Jött tehát az új felhozatal. A Sega a Dreamcasttal akarta kiköszörülni a Saturnos hibát. A Sony ismét tarolni akar a PS2-vel, a Nintendo kiadja a Gamecube-ot, hogy nehogy lemaradjon már a többiektől, és van egy új ló is az Xbox mely Bill barátunk produktuma. Hogy melyik az igazi? Mindegyik, és egyik sem! Hogyan is értem? Ki mit vesz azt szereti. Ha már megvette legyen boldog és ne szapulja a másikat. Én pl. most egy Dreamcastot vettem. Tudom hogy most jön a szöveg: Kár volt. Ezzel már én is tisztában vagyok, de az egyik szemem sír, a másik meg nevet. Sír mert a Sega ismét átvert pedig hittem bennük. Jobban mondva most megettem a meleg kását amit kínáltak, és megfeküdte a gyomrom. És nevet a másik szemem mert játszhattam olyan játékokkal mint pl. a Shenmue. Azóta is Japánba akarok költözni. Nekem tehát Segám van még egy ideig, amíg váltani kényszerülök. De nem utálom a PS2, a Nintendót, vagy az Xboxot. Miért is tenném? Hiszen ezek közül fogom választani a következő gépemet! Én csak azokat a gyerekeket sajnálom, akik azt hiszik hogy ha anyuci és apuci vett egy gépet, nekik, akkor csak az lehet a jó, és mindenki hülye akinek más van! Sőt még képesek ezen véleményüket egy király újságban közzé tenni! Majd rájöttök ha saját zsebből kell kigazdálkodni rá a pénzt, és nem csak úgy az öletekbe esik. Nos azt hiszem igen terebélyesre sikerült irományom, s ezért elnézéseteket kérem. További jó munkát és kitartást mindenkinek, és ne higgyetek a "lökötteknek", mindegyikötök egy egyéniség és ezen soha ne is változtassatok. Te pedig Martin öreg barátom, sokáig fogd még össze eme illusztris társaságot, hű olvasóitok kedvéért! Ui: Egyébként szerintem a konzoltörténelem két legjobb címlapja az ezüst Tekken Tag, és a Shenmue! Egyszerűen csodálatosak! Távoli olvasótok és barátotok: B. Zs. "Roger" és családja, Tiszanána
Na, ez egy kedvemre való levél volt. Hasonlóképpen vagyok én is, mint te, kivéve az asszony meg a gyerek. Viszont vettem helyettük 3 db Atari 2600-ast egy tonna játékkal (nem bírtam ellenállni egyiknek sem) + megrendeltem Amerikából az eredeti Rastan automata panelját, meg az Ikari Warriorst is, de ahhoz még kéne egy tőben forgatható joystick... Martin

Kedves 576 Konzol! A nevem Schmidt Péter, és 10 éves vagyok. Már régóta játszom a Spyro 3-mal, sajnos elakadtam vele. Szeretném kérni a segítségeteket, hogy el tudjak jutni a Super Bonus. Világba. Segítségeteket előre is köszönöm Tisztelettel: Schmidt Péter
Petike, nem tudunk segíteni, mert egyrészt nem játszottam a Spyroval, másrészt már nagyon régi program. Talán ha Internet közelébe kerülsz, nézz utána a Error! Bookmark not defined. oldalon, ott tal·n van hozz· valami. Martin

Hello Martin! Remélem, ezúttal szerencsésebb lesz ez a levél, és nem a szemetesetekben végzi. Végre tegnap megérkezett a júniusi konzol, amit már alig tudtam kivárni, még szerencse, hogy idén nincs összevont szám. Nagyon király lett az újság (talán az eddigi legjobb), és az E3 ismertető (jó lenne, ha jövőreterjedelmesebb lenne). Jó, hogy ezentúl lesznek GBA tesztek, az E3 képei nagyon ígéretesnek tűnnek. A GBA játékoknál lehet majd állást menteni?
Lehet, a kártyára. Martin
Szerintem a konzolok között a PS2 viszi el a koronát (én is éppen erre gyűjtök), akkor fogja legjobban megérni az árát, amikor már modem is lesz hozzá. Még az Xbox-ról lenne egy kérdésem: hány bites lesz a processzor (ugyanis ezt még nem közöltétek)? Ui.:Csipi jöjjön vissza a csevegőbe! *(Vagyok -CSipi)* Huber Kristóf
Szerintem az Xbox procija Pentium·III.

Csááá Martin, Csipi & 576 Konzol Team!! Először írok nektek. A nevem Tony. A Konzol volt a legelső PSX-es újságom, amit megvettem. A Metal Gear Solidos volt. Még a Pólus Centerben vettem, a MGS CD-vel együtt. Az újság szuper. Persze ezt már rengetegszer hallhattad. Azóta kisebb-nagyobb megszakításokkal veszem a lapot. Bírom a stílusotokat. A csevi is jó. Eddig csak olvastam, de most már rászántam magam az írásra. Van egy-két dolog, amit meg kell osztanom veletek. A juniusi számban olvastam, hogy Csipi nem csevizik többet. Ez igaz? Nagyon rosszulesett. Csipinek: Csipi ne add fel a küzdelmet! Harcolj! Mi olvasók mindannyian bízunk benned. Van még remény!! Te nem hiányozhatsz a cseviből!! Nem hiányozhatnak a beszólásaid, humoros megjegyzéseid.....Ha valaha is szeretted a csevegőt, vissza jössz...Gondolj a rajongóidra, akik felnéznek rád, nem hagyhatod őket cserben. Mások is küszködnek problémákkal, de a legtöbben megoldják azokat. Gyere vissza!!! Szerintem vannak többen is akik egyetértenek velem. *(Elszoruló torokkal, könnyekkel küszködve vettem még ezeket a sorokat is a papírra - CSipi)* Kérlek Martin, ezt mutasd meg a Csipinek. Köszi!
Megmutattam, eddig is el volt szállva, hát még ezek után! Martin
Lenne pár kérdésem:
Az FFX hány CD-s lesz?
Egy DVD.
A Dragon Ball Z lesz-e PSX-re, vagy PS2-re? **Lesz, de hogy mire, arra már nem emlékszem. Martin**
A PS2-hez monitor! Mikor és mennyi lesz az ára? A júniusi számban a 7-dik oldalon látható.
Nem véletlenül PS-hez?
A merevlemezre lehet majd egész játékokat feljátszani? Tudod hogy értem? (Lehet, hogy ez egy hülye kérdés)
Szerintem nem lehet.
Tudjátok, hogy a lengyel műholdon van egy olyan adó, hogy Game Network? Csak digitális szatelittel lehet megfogni. Ott is mutatták az E3-at.
Lengyel témában nem mozgunk otthonosan...
Egy kérésem is lenne: Betennél az újságba? Előre is köszi. Várom a válaszaidat és a Csipi véleményére is kíváncsi vagyok. Bocsi a helyesírási hibákért. Csak így tovább. U.1. 576 Konzol Team, ti vagytok a LEGJOBBAK!!! Varga Antal (Tony) Ipolybalog

Oké ennyi volt, Csipi téged meg utállak, hogy megdolgoztattál. Nyomassátok a leveleket, és küldjétek a megfejtéseket a játékokra. A következő hónapban egy halom cuccot dobok majd fel nyereménynek, úgyhogy készüljetek! Martin

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



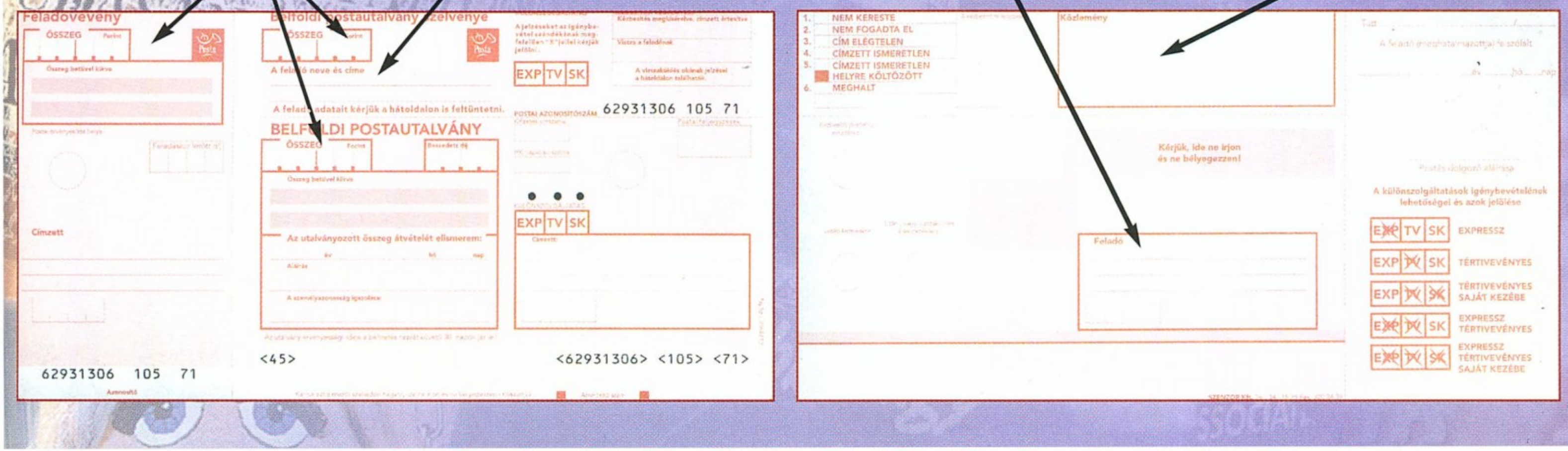
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása



576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!







Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO 64 · PC CD ROM · Dreamcast · COLOR GAME BOY · SEGA · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2













West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám alatti boltunk megszűnt!

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

I SSN 1417-9296

WWW.576.HU